

CONSOLES

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES

SEGA JOUE LA TRANSPARENCE

VIRTUA FIGHTER 3 la claque !

Vous en avez rêvé ?
Elle va tout vous faire !
**La Dreamcast
au banc d'essai**

EXCLUSIF !

Découvrez
en avant-première
la BD
TOMB RAIDER

LA PLAYSTATION EST LÀ... ET POUR LONGTEMPS !



RIDGE RACER 4



BRAVE FENCER MUSASHI



VAMPIRE SAVIOR

ZELDA 64
**Le test complet
du jeu du siècle**

T 6745 - 84 - 35,00 F

C3 Racing
Recommandé par
M6 TURBO



Si C3 le plus rapide, C3 qui gagne la voiture.



GRAND CONCOURS C3 RACING, C'EST PARTI !

À l'occasion de la sortie de C3 RACING, Infogrames organise un tournoi national avec en premier prix un roadster MAZDA MX5 d'une valeur d'environ 115 000 FF.

Pour jouer, il vous suffit d'acheter le jeu et de renvoyer sur papier libre à partir du 15/12/1998 et avant le 28/02/1999, cachet de la poste faisant foi :

- votre meilleur temps avec la Nissan Micra sur le circuit Afrique 1 en mode arcade catégorie course, accompagné du code s'inscrivant après le ralenti.

Attention, ce code ne s'inscrit que si vous avez sélectionné la langue française pour jouer.

- l'original de votre preuve d'achat,

- vos coordonnées complètes,

- la signature de vos parents si vous êtes mineur,

à l'adresse suivante : CAMEX - Grand Jeu Concours - C3 Racing - BP 78 - 77482 PROVINS Cedex.

Les 5 meilleurs temps seront sélectionnés pour participer à la finale qui déterminera le grand gagnant de la voiture. Cette jour-

née, au cours de laquelle les 5 finalistes s'affronteront sur ce même circuit, se déroulera sur Lyon aux frais d'Infogrames.

Le vainqueur repartira au volant de la MX5, frais d'immatriculation, d'assurance et de vignette non compris. Le concours est ouvert à toute personne demeurant en France métropolitaine, Corse comprise, à l'exclusion du personnel des sociétés organisatrices, des journalistes et pigistes et des employés des sociétés d'édition et de distribution de jeux vidéo.

Le règlement complet est déposé chez Maître Cataldo, huissier de justice à Lyon. Il peut être demandé sur simple demande écrite à Infogrames France, Les Côteaux de Saône 4, rue des Draperies Bâtiment E, 69532 Saint-Cyr-au-Mont-d'Or Cedex. Conformément à la loi Informatique et Liberté du 06/01/78 vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant, vous pouvez vous opposer à leur utilisation en écrivant à cette adresse.



emap.a

152, rue Gal

92514 Boulogne-B

Tél.: 01 41 86

Directeur d'édition

Vincent Cou

Directeur du ma

Roland Clav

Responsable administrati

Christel Marjote

CONSOL

152, rue Gal

92514 Boulogne-B

Tél.: 01 41 86

Fax rédaction: 01 4

Fax pub: 01 41 8

Pour obtenir directement vo
remplacez les 4 derniers chiffre
le numéro de poste entr

RÉDACTIO

Directeur d'éc

Vincent Cou

Rédacteur en

Alain Huyghues-Lac

Secrétaria

Juliette Van Paasch

Rédacteu

Richard Homsy

Chef de rubri

Nicolas Gavet

Secrétariat de ré

Ivan Gauch

Création maq

Gatherine Ver

Maquette

Marie-Pierre Debray, O

(1^{re} maquette)

Ont collaboré à ce
Christophe Kagonal (corresp
au Japon), Gia-Dinh To, F
(le Panda), Maxime Roure (

Le Charpenier (Cheub), Fab

Oger, Philippe Karakasyan, F

Bomboy, Vincent Leleure, Ch

Bernard Roug

PUBLICITÉ

Directive comm

Lara Wytochinsky

Directrice du pu

Carine Barrell (1^{re}

Chefs de publ

Caroline Saint-Blanc

Clarisse du Rivau

Fax : 01 41 86

Maquette publi

Dominique Chag

Bureau de Ly

Catherine Laurent, Tél. : 01 41 86

MARKETING

Responsable mar

Anne-Sophie Bouvat

Assistante mar

Annie Perbal (1^{re}

TELEMATIQUE

Laurence Vi

FABRICATION

Gilbert Hénon (1^{re}

Service abonne

Tél.: 01 64 81 2

France : 1 an (12 nu

345 F (TVA inc)

Europe & étranger tarif 1 an (12 numéros)

(tarifs avion : nous o

Belgique : 1 an (12 numéros)

Les règlements doivent être

chèque bancaire/postal ou

BP 53, 77932 Perthe

Editeur-localisateur gérant : EMAR

Siège social : 41-43, rue du Col

Paris. Principal actionnaire : EM

Propriétaire : EM-IMAGES, PDC

publication : Arnaud Roy de Pu

N° de commission partitaire : 73

décembre 1998. Photogravure :

Imprimeries : Fecomme, Clavey

Laval (53). Distribution : Transp

Département diffusion. Directe

Christophe. Directeur des ventes : Annie Baron. Trade Marketing :

Ventes réservées aux dépositaires

Synergie Presse, Immeuble Le V

Bourel, 92150 Suresnes. BP 53

dépositaires de presse) :

08 00 01 46 28. Terminal

ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous

les articles parus dans la publication (@

Consoles+) est interdite. Les informa

tions rédactionnelles publiées dans Conso

sont libres de tout publicité. Les anciens

numéros de Consoles+ sont disponib

Consoles+/Service Abonnements, BP 53

77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8699

WHAT'S UP DOC ?

emap.alpha

152, rue Gallieni
92514 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Directeur d'édition Emap-Alpha
Vincent Cousin
Directeur du marketing
Roland Claverie
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian

CONSOLES+

152, rue Gallieni
92514 Boulogne Cedex
Tél. : 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 01 41 86 16 96
Fax pub : 01 41 86 17 67

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

REDACTION

Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef

Alain Huyghes-Lacour (AHL)

Secrétariat

Juliette Van Paaschen (16 72)

Rédacteur

Richard Hornsy (Spy)
Chef de rubrique

Nicolas Gavel (Nico)

Secrétariat de rédaction

Ivan Gaucher

Création maquette

Catherine Verchère

Maquette

Marie-Pierre Debry, Olivier Mourgoun

(1^{re} maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro

Christophe Kaggani (correspondant permanent au Japon), Gis-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Sébastien Le Charpentier (Cheub), Fabrice Collin, Tiburce Oger, Philippe Karakasyan, Pierre Koch (Toxic), Bomboy, Vincent Leleuch, Nathalie Reullier, Bernard Rougeot

PUBLICITE

Directrice commerciale

Lara Wylochinsky (16 24)

Directrice de publicité

Carine Barret (16 31)

Chef de publicité

Caroline Saint-Blanca (16 32)

Clarisse du Rivau (18 39)

Fax : 01 41 86 18 96

Maquette publicité

Dominique Chagnaud

Bureau de Lyon

Catherine Laurent, Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING

Responsable marketing

Anne-Sophie Bouvattier (16 45)

Assistante marketing

Annie Perbal (17 55)

TELEMATIQUE

Laurence Vié

FABRICATION

Gilbert Héron (17 90)

Service abonnements

Tél. : 01 64 81 20 23

France : 1 an (12 numéros) :

345 F (TVA incluse)

Europe et étranger tarif économique :

1 an (12 numéros) : 457 F

(tarifs avion : nous consulter)

Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.

Les règlements doivent être effectués par

chèque bancaire/postal ou carte bancaire

BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA
Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. Principal actionnaire : EMAP FRANCE. Propriétaire : EM-IMAGES. PDG et directeur de la publication : Amaud Roy de Puyfontaine. N° de commission paritaire : 73201. Dépôt légal : décembre 1998. Photogravure : Key Graphic, PPDL. Imprimeries : Focomme, Claye-Souilly (77) ; Imaye, Laval (53). Distribution : Transport Presse. Département diffusion, Directeur délégué : Pierre Christophe. Directeur des ventes France/ Export : Annie Baron. Trade Marketing : Martine Reux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse, Immeuble La Ventouse, 2, rue des Bources, 92150 Suresnes. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E76.

La production, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.



TESTS, MODE D'EMPLOI

L'écran-titre des jeux a été remplacé depuis quelques numéros par un drapeau. Celui-ci vous signale l'origine du jeu : français, japonais ou américain (sortie officielle ou import, donc). Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix, car cela peut avoir son importance. Par exemple, un jeu japonais peut parfaitement contenir des textes ou des voix en anglais.



- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

MÉGA HIT

Les Méga Hits sont des jeux que Consoles+ a classé parmi les meilleurs du moment. Ce sont des achats sûrs.



EN JANVIER, N'OUBLIE PAS DE JOUER...

L'année 1999 commence avec un double événement : le lancement de la console Dreamcast au Japon et la sortie de la Légende de Zelda sur Nintendo 64. Bien évidemment, nous vous proposons les tests complets de la nouvelle bécane de Sega et des aventures de Link. Mais l'actualité du mois, c'est également la sortie de plusieurs jeux d'aventure, tels que Brave Fencer Musashi (US), de Tail Concerto (US) et de Wild Arms (VF) mais aussi de Ridge Racer Type 4, sur Playstation. Vous le voyez, cette année s'annonce excellente... et le meilleur reste encore à venir ! Bonne année et meilleurs vœux !

P.66



Test complet de la toute dernière console de Sega, la Dreamcast.

CONSOLES+ D'OR

Le logo Consoles+ d'or est la plus importante récompense qu'un jeu puisse obtenir. A posséder impérativement.



THE TOP/FLOP

Retour du Top/Flop dans Consoles+ ! Après ses longues années au placard, il est bon de retrouver cette rubrique qui nous plaisait tant. Mais cette fois-ci, c'est à vous de jouer : nous avons besoin de vous pour établir le classement de vos cinq jeux préférés (Top), de vos cinq jeux les plus attendus (Most Wanted) et bien évidemment des cinq jeux que vous pensez être les moins réussis (Flop). Pour nous faire parvenir votre classement, utilisez le Minitel et tapez le 3615 TCPLUS (2,23 F/min). Rendez-vous dès ce mois-ci dans les News pour les résultats des votes du mois dernier.

Zelda arrive sur Nintendo 64.
Le meilleur jeu du siècle est enfin là !

Attack 26 Navi 22

0 200

P.76

SOMMAIRE

CHAMPAGNE !

PREVIEWS

| | |
|--------------------------------------|----|
| CARMAGEDDON | 47 |
| CLIMAX LANDERS (DC) | 16 |
| CYBERNETIC EMPIRE (PS) | 20 |
| DRACULA 64 (N64) | 28 |
| EHRGEIZ (PS) | 38 |
| FINAL FANTASY VIII (PS) | 14 |
| FLIGHT SHOOTING (DC) | 30 |
| KKND KROSSFIRE | 50 |
| LAST BLADE 2 (NEO GEO) | 22 |
| LE MANS (PS) | 46 |
| MARIO ALL STARS SMASH BROTHERS (N64) | 32 |
| MONACO GP 2 (PS/N64) | 47 |
| MONKEY HERO (PS) | 50 |
| OGRE BATTLE 3 (N64) | 36 |
| PROJECT BERKELEY (DC) | 24 |
| SEGA RALLY 2 (DC) | 12 |
| STAR WARS ARCADE (ARCADE) | 26 |
| ZOMBIE ZONE (ARCADE) | 34 |

TESTS

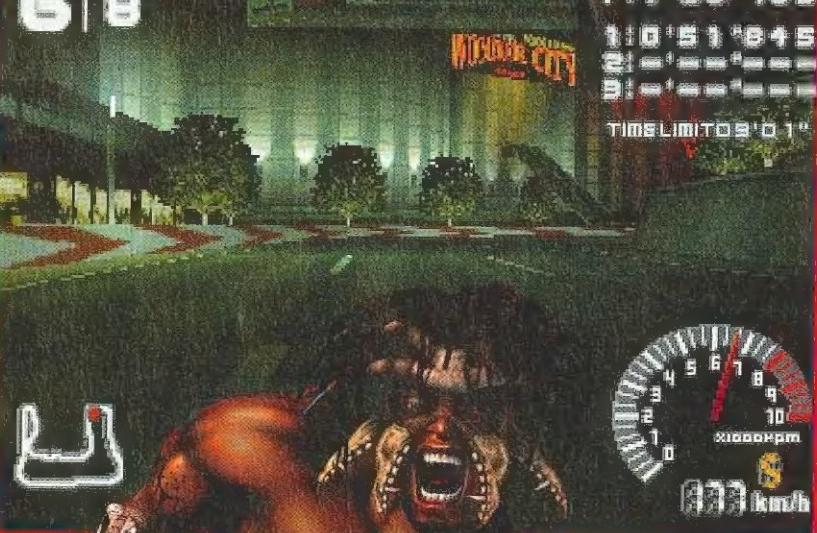
| | |
|-----------------------------------|-----|
| AKUJI THE HEARTLESS (PS) | 114 |
| ASTEROIDS (PS) | 125 |
| ATLANTIS (PS) | 125 |
| BRAVE FENCER MUSASHI (PS) | 112 |
| CAESAR PALACE II (PS) | 124 |
| CAPCOM GENERATION VOL. 4 (PS) | 116 |
| DEVIL DICE (PS) | 106 |
| GODZILLA GENERATION (DC) | 104 |
| GUNNM (PS) | 110 |
| HUGO (PS) | 124 |
| JULY (DC) | 125 |
| KO KINGS (PS) | 118 |
| NBA JAM 99 (N64) | 124 |
| NFL QUATERBACK CLUB 99 (N64) | 124 |
| NIGHTMARE CREATURES (N64) | 96 |
| PEN PEN TRICELON (DC) | 98 |
| RALLY CROSS 2 (PS) | 102 |
| RIDGE RACER TYPE 4 (PS) | 120 |
| R-TYPE DELTA (PS) | 94 |
| RUSH 2 (N64) | 122 |
| SMASH COURT TENNIS (PS) | 108 |
| TAIL CONCERTO (PS) | 84 |
| TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF (PS) | 125 |
| TWISTED METAL III (PS) | 113 |
| VAMPIRE SAVIOR (PS) | 100 |
| VIRTUA FIGHTER 3 TB (DC) | 88 |
| WILD ARMS (PS) | 86 |
| ZELDA - OCARINA OF TIME (N64) | 76 |

Tous les jeux en **or** correspondent à des Méga Hits ou des Consoles+ d'or.

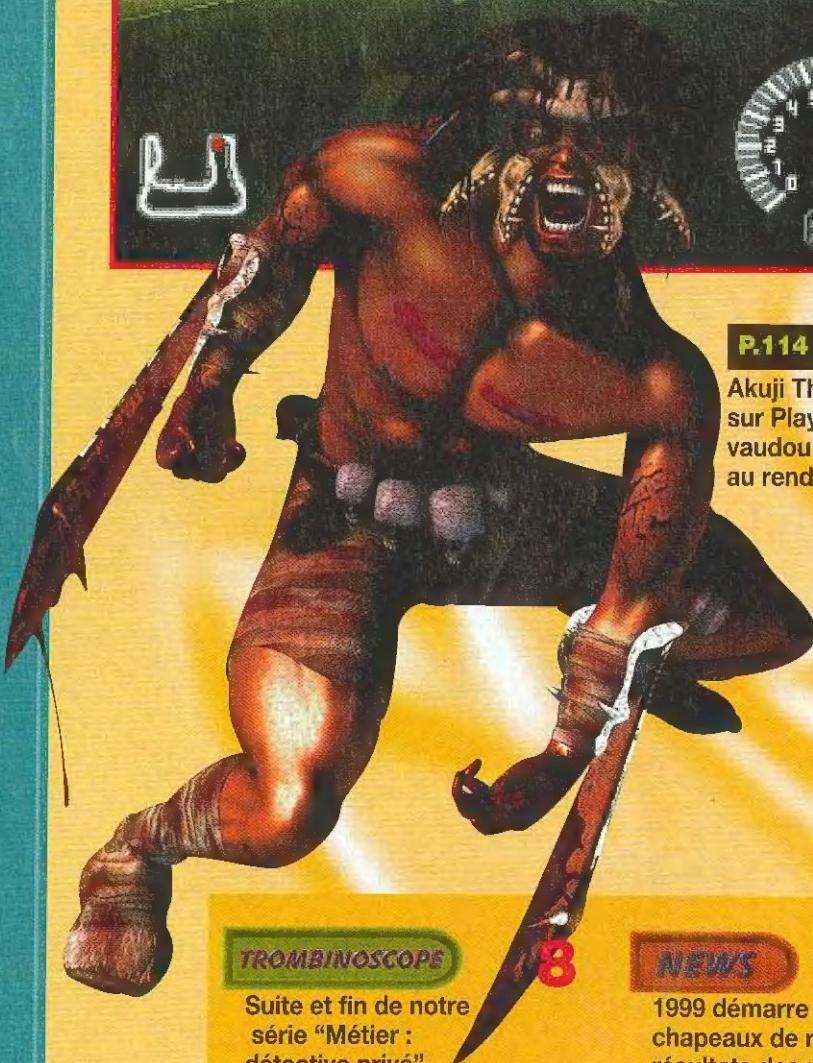
TIPS

| | |
|------------------------|-----|
| COOLBOARDERS 3 (PS) | 136 |
| CRASH BANDICOOT 3 (PS) | 126 |
| EXTREME G2 (N64) | 134 |
| FUTURE COP : LAPD (PS) | 131 |
| L'EXODE D'ABE (PS) | 130 |
| MEDIEVIL (PS) | 130 |
| O.D.T. (PS) | 134 |
| TENCHU (PS) | 136 |
| TOMB RAIDER 3 | 132 |

P.120
RANK
6/8



Le quatrième épisode de la série Ridge Racer est d'une rare beauté et montre que la Playstation a encore de beaux jours devant elle.



P.114

Akuji The Heartless sur Playstation. Rites vaudou et magie noire au rendez-vous.

TROMBINOSCOPE

Suite et fin de notre série "Métier : détective privé". Burnos découvre enfin la triste vérité.

JAPON

10

L'actualité du Japon ce mois-ci est fait la part belle aux jeux Dreamcast. Sans oublier FFVIII (PS) et un inattendu Mario sur Nintendo 64.

REMERCIEMENTS

A ADGG, BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE et VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles, Danièle et David (les trois mousquetaires de la distribution). Enfin, un grand merci à Fire International et à Société Web.

WIP

Consoles+ vous dit tout et le reste sur les prochains titres de Psygnosis et de Eidos. L'année 99 s'annonce riche.

54

Virtua Fighter 3 rapproche très arcade. Le jeu p console de Sega

BANC D'ESSAI

La nouvelle com passée au crible rédaction. Simple ou réelle révolu

TESTS

Zelda (N64), le n siècle, enfin test Retrouvez aussi 4 (PS), Virtua Fig Vampire Savior i Akuji (PS) et bie encore...

SPOTLIGHT

Des tests à toute

ode de la série
ne rare beauté et
station a encore
devant elle.

6°765

1°845

TOS 0.1"



e Heartless
station. Rites
et magie noire
ez-vous.



Climax
Landers serait-
il le Zelda 64
de la
Dreamcast ?

P.16



Sega Rally 2 est le premier jeu de la Dreamcast à profiter du modem de la console. Il propose des parties à plusieurs en réseau à travers le monde entier. Le rêve !

P.123



Virtua Fighter 3 tb sur Dreamcast se rapproche très près de la version arcade. Le jeu phare de la nouvelle console de Sega va vous retourner !

CONCOURS

DERNIERE CHANCE
ENCORE 50 GAGNANTS !

A GAGNER : 1 Playstation,
des jeux et des montres ODT

POUR JOUER: 3615TCPLUS*
OU 08 36 68 11 41*

POUR DÉCOUVRIR LE MYSTÈRE
DE LA PERLE Verte, VOICI UN DERNIER
INDICE : QU'IL SOIT DE CANARD,
DE CHIEN, DE LOUP OU SIBériEN...
IL SAURA VOUS ETRE UTILE !

* 2,23 F/mn

44

BANC D'ESSAI

66

sur les
cou ! Les
meilleurs
en France et
film "Final
ctualité des

La nouvelle console de Sega
passée au crible de la
rédaction. Simple évolution
ou réelle révolution ?

TESTS

76

us dit tout et le
prochains titres
et de Eidos.
nnance riche.

Zelda (N64), le meilleur jeu du
siècle, enfin testé !
Retrouvez aussi Ridge Racer
4 (PS), Virtua Fighter 3 (DC),
Vampire Savior Ex (PS),
Akuji (PS) et bien d'autres
encore...

SPEEDY

124

Des tests à toute vitesse

TIPS

126

Switch commence l'année
1999 sur de bonnes résolu-
tions : il arrête le Balistos et
jure de rendre ses Tips à
l'heure ! Il confond Noël et le
1^{er} avril ?

COURRIER

138

Et une de plus, une ! Une
année ? Non, une invention
de l'oncle Hourkh, pardi !

Ce numéro 84 de Consoles+ sous
blister comporte une bande dessinée
de Tomb Raider de 24 pages qui ne
peut être vendue séparément.

LA HOT-LINE
UNIQUEMENT
SUR MINITEL

Switch s'occupe de vous
chaque jour de la semaine sur
Minitel. Présent en fin de
journée mais également
chaque mercredi après-midi,
de 14 h à 18 h, il répondra en
direct, ou sous 24 h, à toutes
vos questions et attentes. Sur
le 3615 TCPLUS*, vous
trouverez aussi de larges
informations sur tous nos
tests, les derniers tips de
Switch, la vie de la rédac, la
reproduction du Panda in vivo
ainsi que des news récentes.
(*3615 : 2,23 F/min)

EDITO



Les fêtes sont toujours
redoutables pour les fon-
dus du pad. Alors que les
autres font des orgies de
champagne et de foie
gras, nous c'est plutôt
une indigestion de Zelda
ou de Crash Bandicoot qui
nous guette. Bien sûr, ces
excès ne sont pas contra-
dictoires... j'en sais
quelque chose !

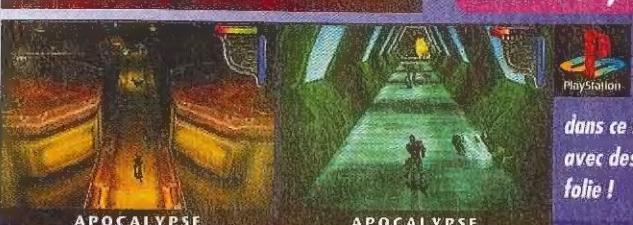
Cela dit nous avons été
gâtés cette année : la
Dreamcast, la Game Boy
Couleur et des tas de
bons jeux, Zelda en tête.
Un seul regret pour ce qui
concerne la Playstation,
bien que les hits ne man-
quent pas sur cette
bécane qui va casser le
mur des 3 millions de
machines en France. Mais
Metal Gear Solid (qui est
pour moi le meilleur jeu
Playstation de l'année)
manque au rendez-vous.
Toutefois, je dois recon-
naître qu'il n'est pas très
logique de se plaindre que
les éditeurs sortent leurs
meilleurs jeux en fin d'an-
née et de regretter que ce
hit n'arrive qu'en mars !
Je vous souhaite une
bonne année de jeux et
j'adresse tout particuliè-
rement mes vœux de
succès à Sega en espé-
rant que 99 verra le grand
retour de ce fabricant. Je
pense qu'il y a de la place
pour trois acteurs sur le
marché de la console et
que la concurrence entre
Sony, Sega et Nintendo ne
peut qu'être favorable aux
joueurs comme à l'indus-
trie du jeu vidéo.
Je le crois ça !

Alain Huyghues-Lacour

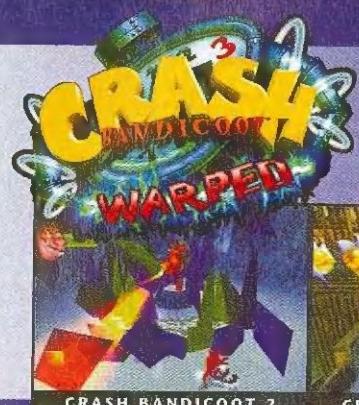
REND



DÉMONSTRATION
MERCREDI 6 JANVIER
SAMEDI 9 JANVIER



Retrouvez
le clone de
Bruce Willis
dans ce shoot'em up
avec des armes de
folie !



DÉMONSTRATION
MERCREDI 13 JANVIER
SAMEDI 16 JANVIER

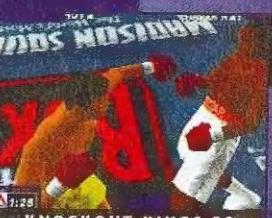


30 niveaux
sont
proposés
et leur variété
devrait en étonner
plus d'un !

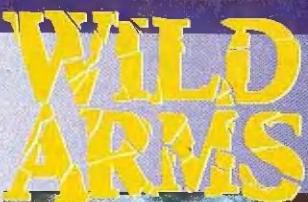


**Knockout
Kings 99**

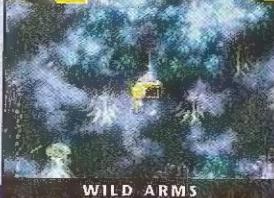
DÉMONSTRATION
MERCREDI 20 JANVIER
SAMEDI 23 JANVIER



Pas moins de 38
boxeurs parmi
les plus grands,
une simulation haute en couleur
et très réaliste !



DÉMONSTRATION
MERCREDI 27 JANVIER
SAMEDI 30 JANVIER



La qualité des
combats et
la richesse
de l'intrigue vous
scotcheront devant
l'écran !



dans tous les

tous les
avec un
dé
Mi

Ne manquez pas

ces rendez-vous privilégiés

qui vous permettront

de découvrir tous les coups,

toutes les techniques

et toutes les astuces

des meilleurs jeux à venir.

Mic
vos
Play

Voir co

L E S M I C R O M A N I A

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles

Nouveau

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers
Tél. 03 28 33 96 80

Nouveau

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Corrfeur le Napoleón
68110 Mulhouse

Nouveau

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50

Nouveau

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pyramides - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
125, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Gel. des Champs - 84, av. des Champs-Élysées
Métro George V - RER Ch-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Métro Richelieu Drouot
& RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2 - C. Ccial Italie 2
Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Ccial Vélizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - C. Ccial St-Quentin
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2 - C. Ccial Les Ulis 2
91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2 - C. Ccial Evry 2
91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Ccial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA PARIS
Niveau 1 - 93016 Aulnay-sous-Bois

93 MICROMANIA ROSNY
93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 45 56 11 00

93 MICROMANIA LES ALPES
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand

94 MICROMANIA IVRY
C. Ccial Corrfeur Grand Gel - 94240 Ivry-sur-Seine

94 MICROMANIA BELLE-ILE
Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 45 56 11 00

94 MICROMANIA CRÉTEIL
Niveau Haut - Entrée Métro - 94000 Créteil

95 MICROMANIA CERGY
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy

GRANDEZ-VOUS

vous les mercredis & samedis
un démonstrateur
les Micromania !



En partenariat
avec FUN RADIO

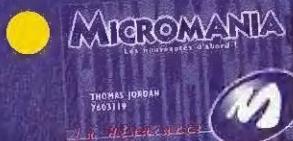


MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

- Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64.

Voir conditions à la caisse.



La Mégacarte

Gratuite avec le 1er achat ! De nombreux priviléges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

*Voir sur les Comptes. Remise différente pour forme de bon de réduction de 50 F.

quez pas
privilégiés
mettront
les coups,
techniques
es astuces

à venir.

A

SIENNE
RS-EN-BIÈRE
en Bière - Tél. 01 44 87 90 33
Y 2 - C. Créal Vélizy 2
1
QUENTIN - C. Créal St Quentin en Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23
IS 2 - C. Créal Les Ulis 2
99
2 - C. Créal Evry 2
TENSE - C. Créal Les 4 Temps Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

- 93 MICROMANIA PARINOR - C. Créal Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2 - C. Créal Rosny 2
93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Créal Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Créal Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - C. Créal Belle-Épine
Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Créal Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11
95 MICROMANIA CERGY - C. Créal Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Gé Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

- 04 MICROMANIA CAP 3000 - C. Créal Cap 3000
Réz-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Vau - Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - C. Créal Nice-Étoile
Niveau 1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA VITROLLES
C. Créal Carrefour Vitrolles - 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE - C. Créal Auchan Bornéou
13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35
31 MICROMANIA TOULOUSE - Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39
34 MICROMANIA MONTPELLIER - C. Créal Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57
44 MICROMANIA NANTES - C. Créal Beaulieu
44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Créal Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76
59 MICROMANIA EURALILLE - C. Créal Euroville
Rue de Chaussee - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Créal Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Créal Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG - C. Créal Place des Halles
Niveau Haut Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70
69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Dest
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Créal La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55
74 MICROMANIA ANNECY - C. Créal Auchan-Epagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Créal Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL - C. Créal Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Créal Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

Métier : détective

Dtroisième et dernier épisode de la trilogie Burnos. Le détective va-t-il enfin pincer le coupable ? Latourlout a-t-il vraiment une montre en or ? George Lucas en personne, après avoir lu les trois épisodes, a téléphoné à la rédaction afin d'adapter sur grand écran cette fabuleuse saga. L'accord a été signé, les premières figurines sont attendues sur les étals en 2012. Envoyez vos chèques (en blanc et signés) de précommande et de réservation à l'adresse que vous connaissez.

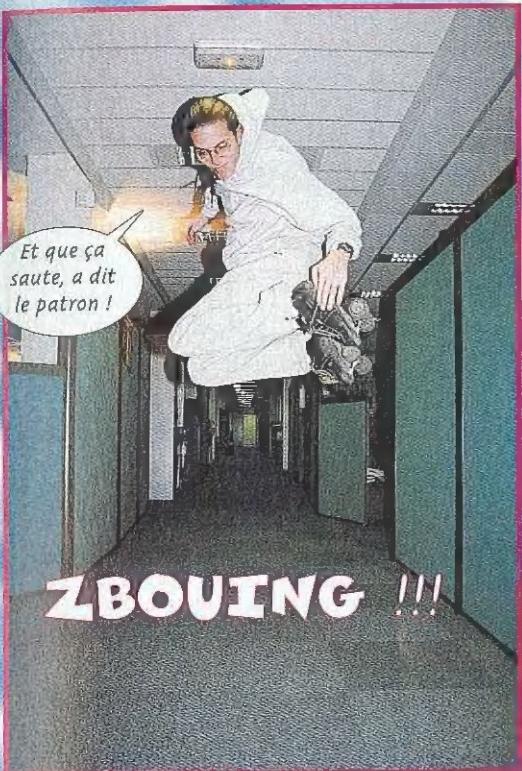
Mercredi matin, 8 h 35. Burnos est appelé d'urgence chez l'inspecteur Missaire.



ivprivé/3

aire.

<http://www.indic.com>, c'est gravé dans ma mémoire.



ZBOUING !!!

Merde,
c'est quoi déjà
l'adresse du
site ?

Local informatique. 12 h 37.

www.apoil.com?
www.brouttela.com?



Burnos, chauffé par trois heures de vaines recherches sur le Net, ne fait plus attention à sa force et soulève Pierre G. Loupé-le-coche, l'informaticien, comme un simple paquet de Balisto.



Burnos,
j'ai quelque
chose à vous
annoncer...

L'informaticien, plongé dans un profond coma avant d'arriver dans la salle informatique, n'a pas pu aider Burnos. Ce dernier est convoqué dans le bureau d'un nouvel inspecteur, accompagné de son ami Missaire...

Pas de problème,
c'était un vendu PC. Je
tenais à vous annoncer
le nom du meurtrier de
Dechval...

Désolé ! Je ne
voulais pas jeter
Coche-bidule par
la fenêtre. C'est un
accident...

Je peux
expliquer pourquoi
Cloche-pied n'avait
plus qu'une seule
jambe !

Chanmaille,
le truc ! Dans le rectum ?
Je pensais que c'était
dans le cul... Encore une
affaire classée, grâce
à moi.

Silence, Burnos !
Les médecins légistes sont
honnêts : Dechval est décédé de
mort naturelle ! Il était dans sa
baignoire en train de manger
une pomme. Lourdement
enrhumé, il a éternué au
moment où il croquait
sa pomme...

...Un appel d'air,
c'est un sale concours de
circonstance... Toujours est-il que
la pomme s'est coincée au fond du
larynx et que sa tête s'est retrouvée
propulsée vers l'arrière... pour pénétrer
avec force dans le rectum...
Voilà, vous savez tout.
L'affaire est close.

Ainsi prend fin notre histoire. Burnos, également à lui-même, officie toujours dans son petit bureau. Il reçoit de temps à autre des coups de téléphone (uniquement des faux numéros !). Pierre G. Loupé-le-coche n'a pas bougé et attend au fond de la chaudière dans laquelle Burnos l'avait placé qu'on vienne l'en sortir. Combien de temps va-t-il tenir ? C'est une autre histoire !



Pas du tout, ma
braguette est grise
comme mon
pantalon !

Chanmaille !

Z
O
D
A
I
S

A la queue, com

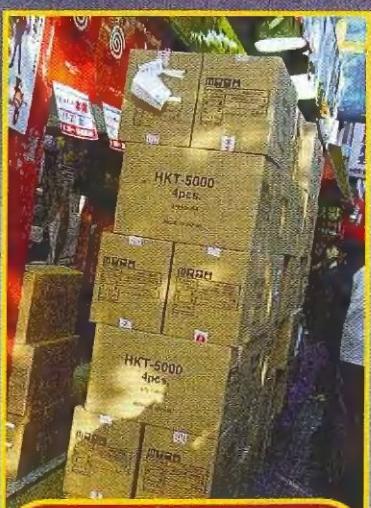
Zelda 64, Dreamcast, Virtua Fighter 3tb... jamais on n'avait eu un mois aussi riche en événements importants. Et pourtant, le public japonais leur a réservé un accueil mitigé. Par lassitude ?

Kagotani san

Zelda est enfin sorti après des années d'un développement marathon. Pour la première fois, la presse japonaise s'est empressée de le récompenser d'un 100% triomphal et un déluge d'éloges. Les Américains y sont allés de leur "jeu du siècle".

Un jeu pour les vieux ?

Pour la première fois, la moyenne d'âge des premiers acheteurs a augmenté avec le déplacement en masse des otakus. Les enfants étaient rares, malgré une sortie planifiée un samedi (pas d'école ce jour-là). Les queues étaient modestes, rien à voir avec la sortie de Pokemon Stadium et sa marée d'enfants. Cependant, le jeu est arrivé rapidement en rupture de stock dans nombre de magasins. Il est vrai que Nintendo n'avait pas sorti la grosse artillerie (360 000 cartouches seulement). Mario met le paquet aux USA et en Europe, avec plus de 2,5 millions d'exemplaires pour les Etats-Unis. Nintendo prévoit



Les livreurs se détendent en jouant à Tetris 3D grande taille nature.



Les médias s'étaient déplacés en masse pour fêter la Dreamcast.

de vendre près de 5 millions de Zelda 64 dans le monde d'ici à la fin de l'année. Alors sortie ratée ? Pas vraiment. L'effet Zelda est prévu pour s'inscrire dans la durée. Le jeu se vendra sur plusieurs mois dopant, selon les magasins, les ventes de la console, tout en attirant les joueurs adultes et les otakus

La revanche de Sega...

Cette fois, ça y est ! La Dreamcast est sortie. Certes, ce fut dans la douleur (voir les News), mais c'est fait. Suite au cafouillage de Nec, son fournisseur en processeurs graphiques PowerVR, Sega n'a pu aligner que 150 000 machines au lieu des 300 000 prévues. Bien faible, face à la demande. En deux jours, on comptabilisait 80 000 commandes ! Ne restaient donc plus que 70 000 machines pour la sortie. Heureusement, les joueurs avaient été prévenus, ce qui a limité les files d'attente.

... ou la cata ?

Alors, Sega frôle-t-il la catastrophe ? Pas vraiment non plus... La machine est en rupture de stock, et tous les magasins interrogés sont catégoriques :

les 300 000 unités initiales auraient trouvé preneur si elles avaient été disponibles. Le redémarrage des chaînes de PowerVR devrait permettre à Sega de fournir rapidement les magasins en Dreamcast : 500 000 unités fin 98 et un million en mars 99.

De plus, Sonic a changé son mode de distribution en lançant sa console simultanément dans les réseaux de 5 000 magasins de proximité (ouverts 24 h/24, 7 jours/7) quadrillant le pays dans sa totalité.

Le triomphe de Virtua Fighter 3tb

La plupart des acheteurs étaient des otakus (une habitude à chaque lancement de console), qui en ont profité pour se jeter sur Virtua Fighter 3tb (environ 150 000 exemplaires vendus, un par console achetée !). Le grand public préférant, quant à lui, différer son achat.

Maintenant Sonic doit convaincre sur la durée. Ce ne sera possible que par des sorties régulières de titres originaux, de qualité et diversifiés. La prochaine livraison de Dreamcast et l'affluence de jeux devraient apporter les premiers éléments de réponse.

LES PRÉTITRES

- 17/12 :
- 23/12 :
- 23/12 :
- 23/12 :
- 23/12 :
- 14/01 :
- 14/01 :
- Janvier :



Il s'est vendu Japon qu



Au temps de la s'était sur la

Comme tout le monde !

avait eu
tant, le
sitôt ?
Japon... 199



acés en masse
mcast.

initialis
trepreneur s'ell
onables. Le
chaines de
permettra d
apurement le
ame et
98 à 100

change son
tion en lancant
tanement dans
000 magasins
verts 24 h/24.
lant le pays

ne de nter 3tb

acheteurs étaient
habitude à
nt le 3nsolle),
e pour se jeter
3tb (environ
aires vendus, un
été !). Le grand
quant à lui,
t.

ce doit convain-
Ce ne sera
des sorties
es originaux, ce
fies.
aison de
fluence d
er les
onsa



Il faisait un temps
magnifique pour la sortie
de Zelda.

DES PROCHAINS TITRES DREAMCAST

- | | |
|-----------|--------------------------------|
| 17/12 : | Incoming DC (Rage/Imagineer) |
| 23/12 : | Seventh Cross (NEC-HE) |
| 26/12 : | Sonic Adventure (Sega) |
| 28/12 : | Evolution (Sting/G 3D) |
| 23/12 : | Tetris 4D (BPS) |
| 14/01 : | Sega Rally 2 (Sega) |
| 14/01 : | Blue Stinger (Climax Graphics) |
| Janvier : | Climax Landers (Climax/RPG) |



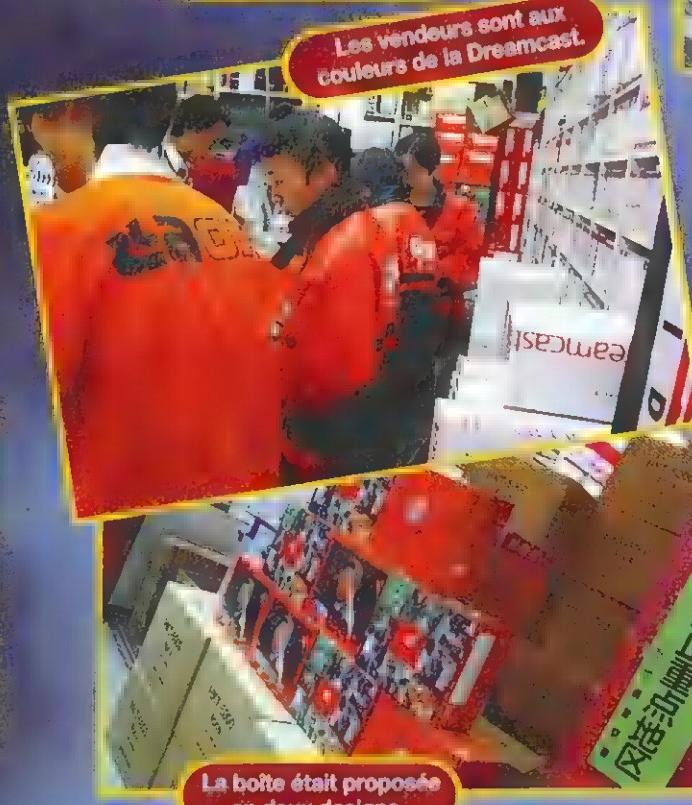
Sega sonne le gras !



Il s'est vendu autant de VF3 tb au
Japon que de Dreamcast.



Le temps de la Saturn, la file
étais sur trois rangs...



La boîte était proposée
en deux designs.



Les vendeurs sont aux
couleurs de la Dreamcast.

Le logo Sega n'apparaît
pas une seule fois.

LE JAPON A L'HEURE DES COCOS

Les Japonais aiment initier les
modes. Ils se sont dernièrement
découvert une admiration pour
les anciens pays communistes
de l'Europe de l'Est. Ah, les joies
des queues interminables ! En
France, on a la Poste.



Sega Rally 2

Sous le contrôle de l'AM12, Sega Rally 2 est entré dans une phase de développement marathon. Alors qu'il était annoncé pour la sortie de la Dreamcast, il a été retardé. Explications.

Primo, Sega se heurte des difficultés pour obtenir les licences. Si l'éditeur les possèdent toutes en arcade - où niveau concurrence c'est plutôt désert sur console, c'est l'inverse : le nombre d'éditeurs se sont déjà procurés les autorisations (parfois exclusives) des constructeurs automobiles. Ajoutez à cela le fait que certaines marques préfèrent mettre en valeur un modèle particulier plutôt qu'un autre, et vous comprendrez que Sega doit résoudre un véritable casse-tête.

Secundo, des difficultés techniques liées à la gestion du

jouabilité. Programmé par les équipes internes du département console de Sega, ce jeu est à l'origine un titre arcade de l'AM12, et lequel reste très exigeant quant à la qualité de son bébé. Or, la version finie, qui aurait dû sortir le 27 novembre, n'était pas du tout à la hauteur du géniteur. Conséquence, l'équipe Sega a dû revoir sa copie.

Bonne nouvelle toutefois : le développement de Star Wars Arcade étant terminé, l'AM12 va se consacrer totalement au devenir de Sega Rally 2. Mizuguchi aurait même été rappelé pour terminer le jeu au plus vite. Patience donc.

DREAMCAST

● Sega / 14 janvier

volant de son option Force Feed. Le retard sur le développement du titre. Car l'AM12, qui supervise l'exécution du projet sans en être chargé, n'a pas d'effectifs suffisants pour réaliser la conversion lui-même - n'est pas du tout satisfait de la



La maîtrise du dérapage n'est pas donnée à tous.



2nd/2

STAGE 10/10
0' 00" 000
0' 00" 000
0' 00" 000
0' 00" 000

La visibilité est excellente.

Ce n'est plus une route de rallye mais une véritable piste de décollage !





FINAL FANTASY VIII

Enfin, une date ! Ce huitième volet de la saga la plus célèbre de Square se fait beau et se prépare pour une sortie qui risque d'être mouvementée.

Deux mois plus tard sera le 11 février. Le développement aura pris pas mal de temps, mais le jeu est désormais sur le point de sortir. Cependant, ce n'est pas sans appréhension que l'éditeur a arrêté la date. En effet, les RPG sont très en vogue actuellement, et la

profit l'immense succès technologique qui sépare la Dreamcast de la Playstation. Il faut croire qu'avec FFVIII, Square vise les marchés étrangers (Etats-Unis, Europe) encore sous l'effet FFVII. Vous l'aurez deviné, la concurrence s'annonce plus que rude pour Square, même à l'étranger. Les films en images de synthèse sauront-ils faire la différence ? Pas si sûr.

PLAYSTATION

● Square / 11 février

concurrence s'annonce sévère. Outre le retard inhérent au développement, il est clair que Square a repoussé la date de sortie pour éviter l'effet Zelda et le lancement sur orbite de la Dreamcast. Le hit de Nintendo fait partie des jeux qui se vendent généralement sur le long terme ; mais avec le faible parc japonais de Nintendo 64, Square a pensé que trois mois seraient suffisants pour que l'effet se dissipe. Il y a pire : Dragon Quest VII, un titre attendu par tous les joueurs nippons depuis des années, est prévu pour mars 99 ! Même en tablant sur de nouveaux retards chez Enix, le pari de Square est très risqué, car la saga des Final Fantasy s'essouffle au Japon. Et ce n'est pas fini : Climax a annoncé son superbe Climax Landers pour le courant du mois de janvier 99. Une mauvaise surprise à l'horizon, car ce RPG s'annonce impressionnant, mettant à

Il deviendra votre pire ennemi...



"Final Fantasy, the Movie", est prévu pour le printemps 99 chez Columbia Pictures (Sony).



Les rayons touchent tous les ennemis présents.



L'ennemi met en œuvre des moyens importants.



La fête en l'honneur d'Idea bat son plein.



Une

Chac



FFVIII aura du mal techniquement face à la concurrence...



Les troupes évacuent l'île.



Une jauge limite la puissance des coups ultimes.



Chaque attaque élémentaire est un vrai spectacle.



ÉLEMENTAIRE !

Les attaques type GI sont véritablement plus esthétique du jeu face à ses concurrents.



Zell déploie toute son énergie.





Climax Landers

Devenu en l'espace de deux mois l'un des titres les plus attendus sur Dreamcast, Climax Landers commence à effrayer les concurrents de Sega.

Dans les studios qui ont créé Landstalker (Megadrive), Dark Savior (Saturn) et Shining Force (Megadrive), Climax Landstalker est très certainement le premier jeu à illustrer parfaitement le concept Dreamcast VMS - rappelons qu'il s'agit d'un RPG en 3D libre très inspiré de Zelda 64. Les combats se déroulent de manière classique, par tour, comme dans FFVII. On peut critiquer ce classicisme, notamment à propos des magies qui pourraient mieux exploiter les immenses capacités de la machine. Quand on voit certains pouvoirs dans FFVIII, on se dit que si le même système était appliqué à la Dreamcast, on pourrait obtenir un résultat incroyable. Reste que la réalisation technique est

impressionnante. Tout est en temps réel : effets spéciaux, lumière, etc., et on note des sources de lumière à la fois différentes et simultanées (naturelles et artificielles). Côté scénario, votre équipe est le plus souvent composée de trois perso, auxquels peuvent être ralliés certains ennemis. Apparemment, il sera possible de gérer plusieurs équipes : fil de l'aventure. Vous évoluez dans un monde très vaste et détaillé (un système de radar vous permet d'être informé en permanence sur l'environnement), dans lequel se déroulent

aussi bien des scènes en extérieur qu'en intérieur (donjon à pièces). De plus, les donjons possèdent une structure aléatoire qui change à chaque nouvelle partie. L'histoire est encore tenue secrète, mais on devrait y trouver des éléments dans la lignée de Landstalker : énigmes, puzzles, événements variés, etc. Sachez que la plupart des énigmes se résoudront par le biais du VMS. Il faudra en effet charger le jeu sur le VMS pour finir pour

Non, ce n'est pas Castlevania

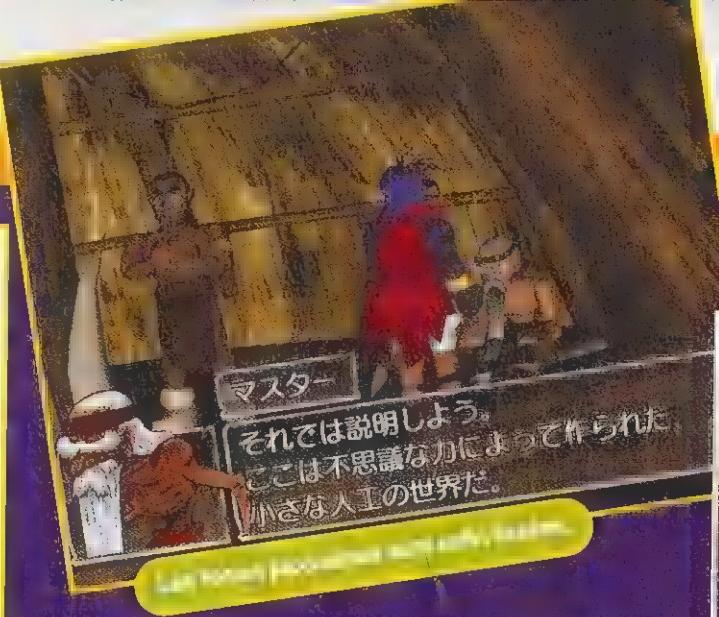


recevoir un item, ou tout autre élément nécessaire à la suite de l'aventure. On voit enfin une utilité au VMS de Sega. Le jeu est développé en 30 images par seconde, mais Climax veut inclure des phases en 60. Peu à peu le projet prend forme et laisse entrevoir un titre fort pour le début 99 et un fauteur de troubles dans le conflit déjà âpre des RPG.



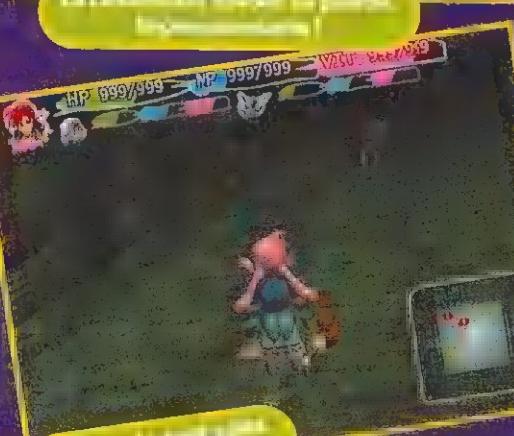
DREAMCAST

● Climax/Janvier



Tapez votre tête contre le mur et tout ira bien!

Les combats se déroulent de manière classique, en face à face par tour.



Les combats sont toujours aussi bons que dans les RPG.



Les combats sont toujours aussi bons que dans les RPG.

JAPON PREVIEWS

Climax Sanders

Rencontre au détour d'un donjon...

Choisissez parmi plusieurs tactiques

Chaque tour, on fait son choix tactique

Briser la glace et tout devient plus facile

Le radar indique vos positions en permanence

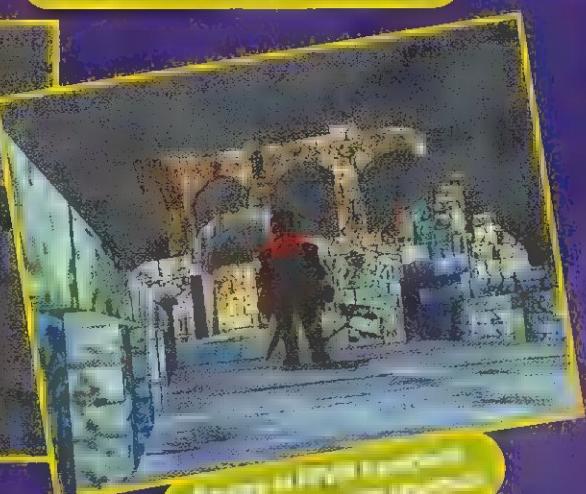
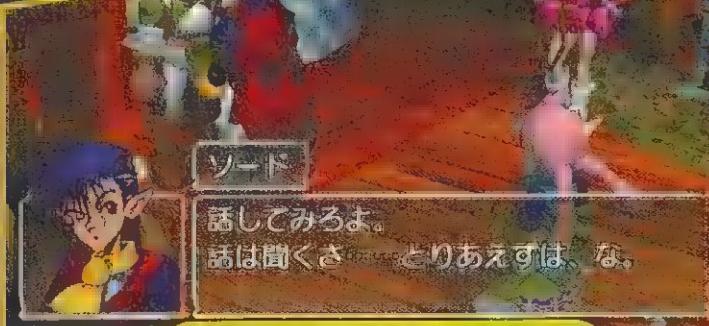
Certains monstres sont basés sur un élément

Un caractère très

Eau boueuse et ruisselle Aaarrggghh

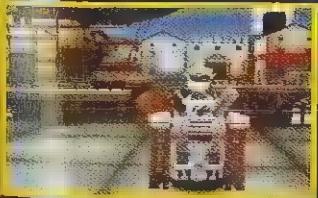
On peut faire des combats

A
su



TAIL CONCERTO

A VOS ORDRES SUR PLAYSTATION !



LE PREMIER JEU VIDEO QUI S'ANIME
COMME UN DESSIN ANIME !

Tail Concerto est un tout nouveau jeu vidéo de Bandai sur PlayStation. Avec Tail Concerto tu dois maintenir l'ordre et mater les matous qui sèment la terreur au royaume de Prairie. En cours de mission des dessins animés te permettront de reprendre ton souffle et de faire la connaissance de tous les personnages du jeu. Rejoins vite l'officier Waffle, la chasse aux matous est ouverte !

www.bandai.fr

BANDAI

POUR PLUS D'INFOS
SUR LA MISSION
TEL : 08 36 68 56 20
IL Y A PLEIN DE CADEAUX
ET DE JEUX
TAIL CONCERTO À GAGNER !!!
(2.23 F la minute)

PlayStation.



Cybernetic Empire

Développé par la Wolfteam pour le compte de Nihon Telenet, Cybernetic Empire apporte une jouabilité nouvelle sur Playstation

Lertains d'entre vous se souviennent peut-être du Wolfteam qui avait animé les premières heures du Mega-CD avec plus ou moins de bonheur. Depuis, soutenu par Nihon Telenet, le Wolfteam s'est remis au travail, et nous propose, avec Cybernetic Empire, un jeu intéressant plus d'un titre. L'argument est plutôt banal : vous incarnez un commando chargé de démanteler, dans un futur proche, une organisation terroriste. Vous vous déplacez librement dans un monde en

la vue de manière verticale. Vous pouvez effectuer des sauts, mais vous disposez d'une option bien plus intéressante : une sorte de "pod" énergétique que vous balanciez sur les murs ou au plafond. Vous créez ainsi un arc d'énergie qui vous transporte, vous permet de franchir un gouffre ou passer au-dessus d'un mur en vous suspendant au plafond. Bref, les possibilités sont nombreuses. Enfin, on peut, par endroits, changer de perso. Pourvu que la réalisation soit à la hauteur des innovations !



Vous êtes maigre en plus, vous êtes mal...



Une trousse de secours vite



PLAYSTATION

● Wolfteam/Mars 99

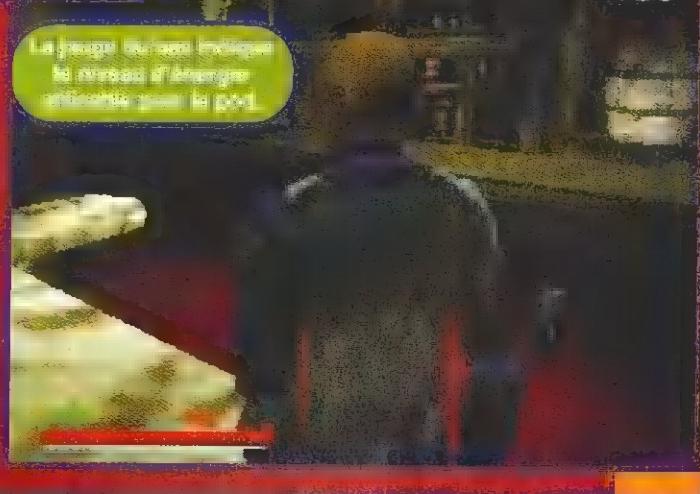
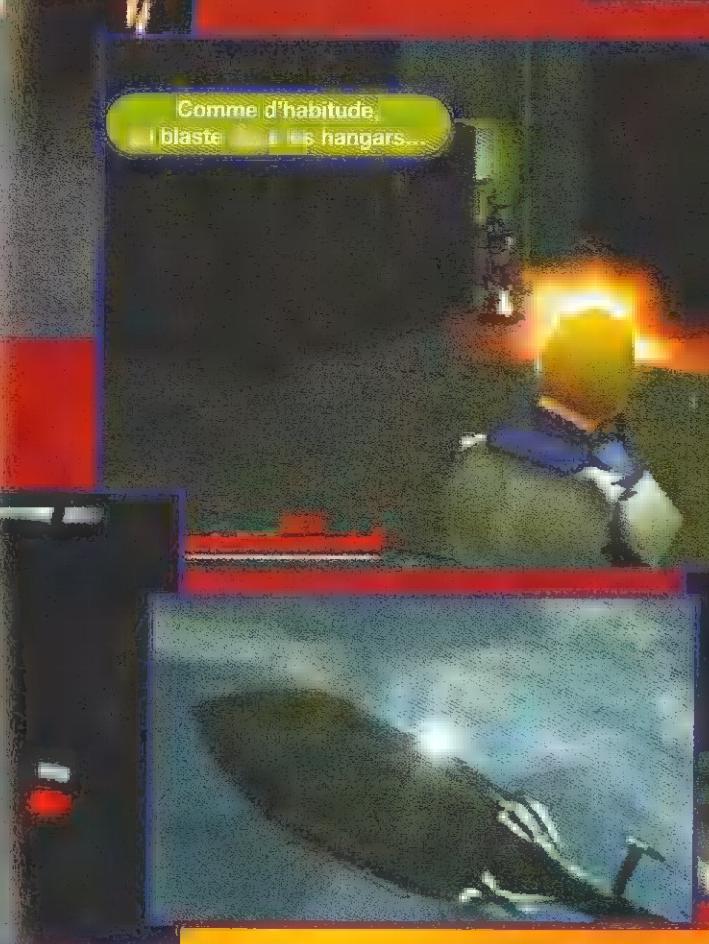
3D avec une majorité de scènes d'intérieur. Vous rencontrez d'autres membres du commando au fil du scénario. On commande son perso à l'aide des deux joysticks analogiques du Dual Shock. Celui de gauche commande le déplacement ainsi que la vue sur un plan horizontal. Celui de droite gère





F
356

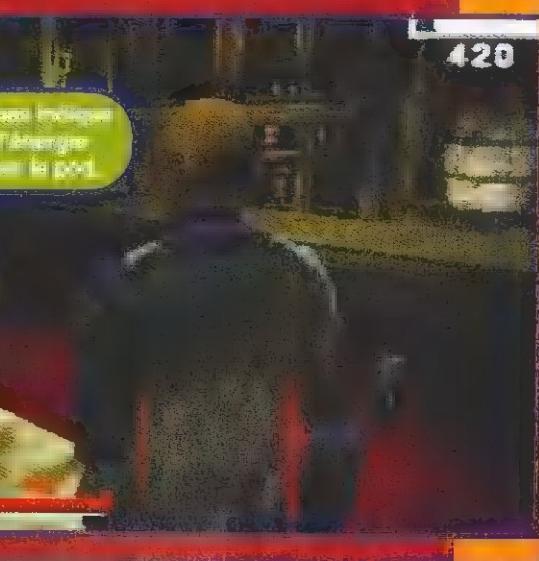
La partie exploration nécessite
un bon sens de l'observation.



420

MODE D'EMPLOI

On ancre le pod sur une surface du décor, puis on actionne le mouvement (ici, on effectue un rapprochement).



Last Blade 2

Depuis que *Samurai Spirits* est passé à la 3D, c'est au tour de la série des *Last Blade* de reprendre le flambeau de la baston 2D sur Neo Geo. Voici le second volet.

Comme la coutume l'exige dans le cas des suites, on va commencer par dresser la liste des innovations.

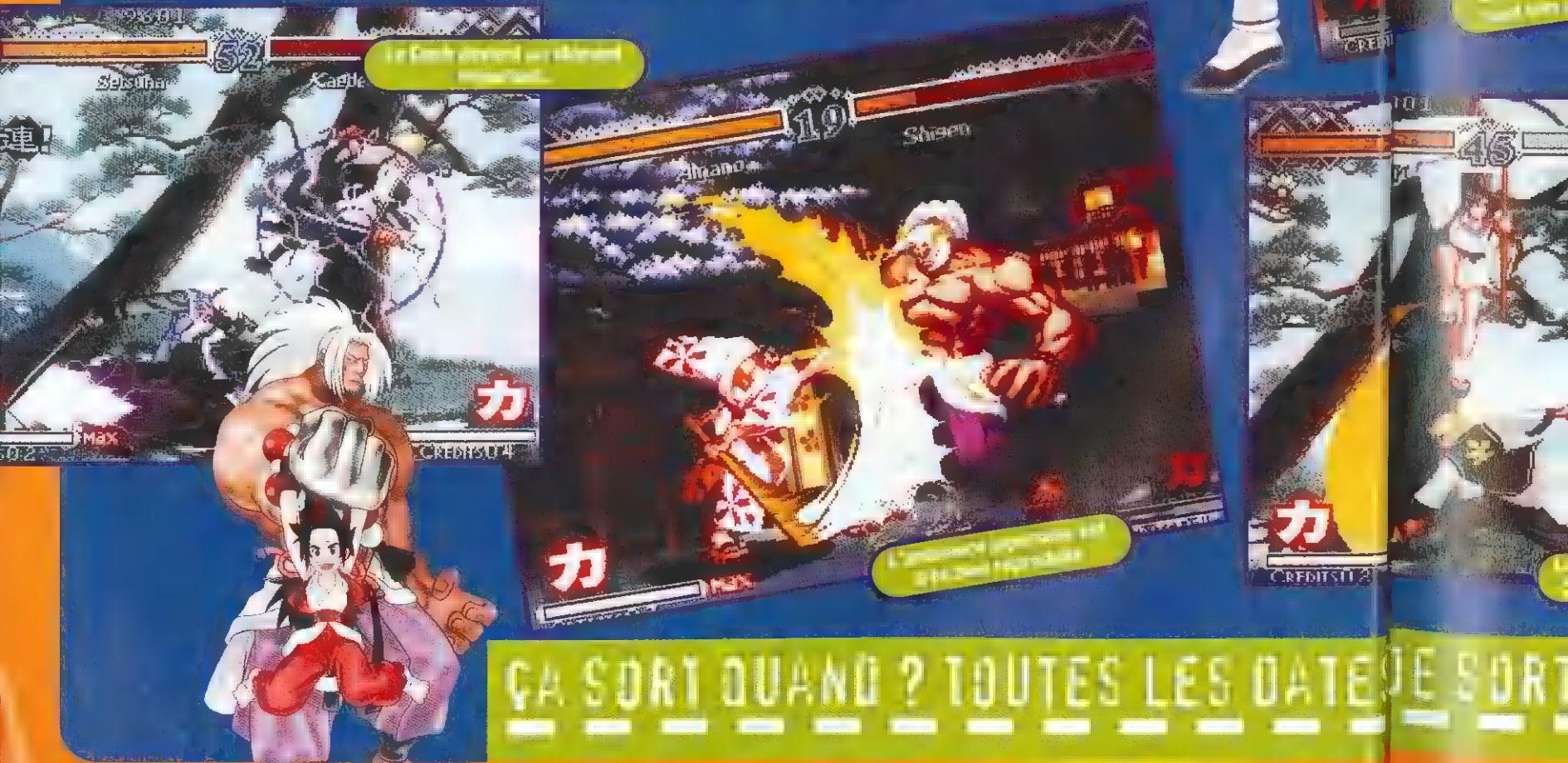
Tout d'abord, on note quatre nouveaux combattants prêts en découdre avec les dix perso du premier volet, boss

NEOGEO

● SNK-Fin 98

compris. En parlant de boss, ce second épisode devrait en révéler des inédits encore plus vicieux... *Last Blade 2* introduit un jeu aérien plus prononcé avec une multitude de coups ainsi qu'un Guard Cancel. Toujours dans ce domaine, on peut se rétablir sur ses pieds après avoir reçu un coup dans les airs. De même, les Combos ont été revus pour relancer l'intérêt. Pour répondre aux attentes des joueurs brutaux, Dash Attack sera plus ou moins destructeur suivant le type de combattants, lesquels seront capables d'attaques ou de Combos hyper rapides. Avant l'affrontement, on choisit

une ligne générale pour son combattant : force ou technique. Dans le premier cas, le combattant possède un arsenal puissant qui transperce la garde de l'adversaire. Dans le deuxième, il dispose d'une panoplie offensive et défensive très étendue qui lui permettra de se sortir des situations les plus périlleuses ou d'enchaîner des Combos redoutables. Techniquement, SNK maîtrise parfaitement la Neo Geo, donc aucune (mauvaise) surprise de ce côté-là. *Last Blade 2* s'annonce comme le digne successeur de KOF'98.



ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES DE SORTIE

LES PETITS NOUVEAUX

Mukuro
(mort-vivant)

Takane Hibiki
(17 ans)

Sanada Kojiro
(28 ans)

Setsuna (20 ans)

力

CREDITS 2

DATES DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS

Project Berkley : Sh



Longtemps annoncé comme un Virtua Fighter RPG, Project Berkley a enfin trouvé son nom de code : Shenmu. Yu Suzuki, son créateur, nous livre un titre à forte inspiration sino-fantastique.

Présenté comme un RPG 3D, Project Berkley constitue l'événement majeur de Sega pour les mois à venir. Jamais Sega n'a investi autant d'argent dans un jeu. On devrait retrouver de vieilles connaissances rencontrées dans Virtua Fighter, d'où l'appellation VF RPG. Dans la démo que nous avons pu voir, on découvre une histoire qui met en scène deux personnages : un jeune homme, qui serait Akira, et une jeune femme, qui pourrait être sa sœur (certains supputent qu'il s'agirait de Pai). On rencontre aussi le père du présumé Akira, qui trouve la mort dans un accident impliquant une jeune femme - cette dernière a aussi un lien avec un homme qui pourrait être Lau - ainsi qu'un vieux ermite (Shun). Pour le moment, le président de l'AM2 nous offre de découvrir des personnages

et des séquences en images de synthèse, histoire de mettre en appétit en attendant la présentation officielle, prévue pour le 20 décembre prochain à Yokohama (où se trouve China Town japonais). Selon la rumeur, la démo initiale de la Dreamcast, avec un tour dans le village insulaire, serait tirée du jeu. Ce qui est certain, c'est que, pour le moment, Yu Suzuki, qui veut mettre l'accent sur l'environnement et sa perception (visuel et son), présente son jeu comme une nouvelle voie dans le monde du RPG. Du reste, il a baptisé ce nouveau genre FREE (Full Reactive Eyes Entertainment) sans fournir plus d'explications. Shenmu serait en 3D temps réel libre pour les personnes, les décors, les combats et les jeux. Quant aux combats, on les dit proches de VF3 mais sans pouvoir les vérifier... Vivement le 20 décembre, donc.



L'art de la lutte

Un combat partiellement joué avec un personnage



DREAMCAST

Sega/Courant 99



:Shenmu

Les premiers designs. Rien à voir avec VF3...



MAÎTRE SUZUKI

Yu Suzuki est la figure emblématique du pôle arcade de Sega. Créeur attitré de Sega depuis le début des années 80, il est aujourd'hui à la tête de l'AM2 (200 personnes). On lui doit des titres tels que Space Harrier, Power Drift (le premier jeu de course en 3D), la série Virtua Fighter, Virtua Racing et bien d'autres. A noter qu'une interview du maître (en japonais) est disponible sur le second CD offert avec VF3 In, avec une qualité d'image excellente.



FREE

Yu Suzuki est devenu célèbre avec des titres légendaires.



Star Wars Arcade

Star Wars, source Model 3, est sur le point de décoller. Nous vous en parlons dans notre numéro 81, voilà les toutes dernières images.

ACT.1. YAVIN



Le Tie va vous faire la fête !



Passez les destroyers et à vous l'Etoile...



Vader en personne vient s'occuper de vous !



Le Millenium vous ouvre la voie !

A

manière d'un Rebel Assault, Star Wars Arcade est un shoot 3D qui va vous transporter dans les séquences les plus célèbres de la trilogie de George Lucas. Le jeu se découpe en trois stages de base plus un quatrième qui sert de bonus. Chacun comporte divers passages aux plaisirs variés. On trouve ainsi Yavin (attaque de l'Etoile noire), Hoth (combat bord d'un Snow Speeder puis à pied dans la base), Endor (course folle sur Speeder puis à pied au côté des Ewokes) enfin stage secret, Endor 2 (attaque de la seconde Etoile noire). On dispose que d'une faible marge de manœuvre dans les phases de vol (droite, gauche, haut, bas). Par moments, il faut sauver ses alliés de l'ennemi : un système basé sur la Force adapte la difficulté du jeu en temps réel. Ce qui veut dire, par exemple, qu'en touchant les vôtres par mégarde, vous passez peu peu du côté obscur : le viseur s'agrandit, mais votre bouclier s'affaiblit. En détruisant un maximum d'ennemis, vous repassez du bon côté de la Force et vous amassez des points.



ces derniers vous donnent

la possibilité de

déclencher une option

d'aide (un gros bouton sur la

borne se met à clignoter et des

alliés viennent vous prêter main

forte pendant un court instant)

Et puis, une jauge mesure la

surchauffe des lasers. Malades

de la gâchette, vous êtes

avertis ! Techniquement, le jeu,

qui tourne sur une carte Model

evolution fait honneur aux

films. On a droit à d'incroyables

scènes cinématiques en 3D

temps réel lors des

introductions du niveau ou

pendant les transitions entre

deux phases de jeu. Quand des

lasers atteignent un ennemi, leur

éclat se reflète sur les

polygones de l'engin (toujours

en temps réel). La qualité de la

3D, des textures et de

l'animation est tout simplement

grandiose ! Côté son, on trouve

les thèmes classiques de "Star Wars" et l'AM12 a même pensé à inclure des digitalisations vocales originales ! Du grand spectacle. Enfin, l'AM a également prévu des duels bonus : entre deux niveaux, on accède à un combat au sabre-laser contre une figure célèbre de la Trilogie (Boba Fett, Vader). Il faut alors retourner un tir ou parer un coup de l'ennemi mais Pour vous aider, le jeu vous informe d'avance de l'action. La borne possède un léger mouvement horizontal pour reproduire les choc des tirs ennemis. Titre orienté "Light User", il peut paraître un peu léger (comme Rebel Assault en son temps), mais permet d'entrevoir ce que donnerait une version 3D libre sur Dreamcast. Et pourquoi pas ?

ACT.2. HOTH



Le programme, grappins et lasers

Le passage de la base est génial

Frez-les vite d'affaire



La qualité des scènes cinématiques est telle qu'on a du mal à croire que le tout est en 3D temps réel et non tiré des films.



ACT.3. ENDOR FOREST



Attention au tronc !

Avouez que ça a de la gueule, non ?

L'éclairage est d'un réalisme rare !



Sauvez l'Ewok !

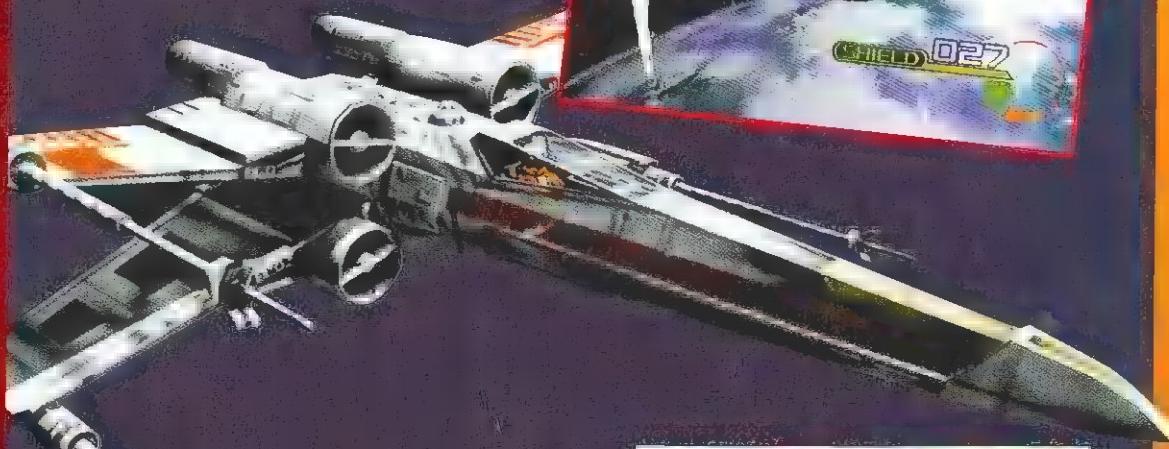
Ils sortent de partout !

ARCADE

● AM12/Début 99

ACT.4. ENDOR SPACE

Pas de film mais de la 3D temps réel !
Détruisez ces structures avant que...
avant que la Force ne vous abandonne !



DES DUELS DE LEGENDE



Le Mode 3 fait honneur à la œuvre de Lucas

Vous venez de retourner le tir de Boba Fett !



Dracula 64

De retard en report, Dracula se fait désirer. Alors, où en est-on du développement de ce jeu tant annoncé ?

Al'évidence, dans certains cas, la 3D pose plus de problèmes qu'il ne l'apporte d'améliorations. Concernant Dracula 64 (Castlevania chez nous), c'est un peu ça. Voilà un titre fabuleux, de légende peut-on dire, qui se prêtait parfaitement à la 2D (tout comme Ghost'n Goblins de Capcom), mais pour lequel passage à la 3D se fait dans la douleur. Au point que Konami avouait même, il y a quelque temps, ne plus trop savoir comment s'y prendre... Du jeu de plates-formes/action mythique, Dracula mute vers une sorte de Goemon 64.

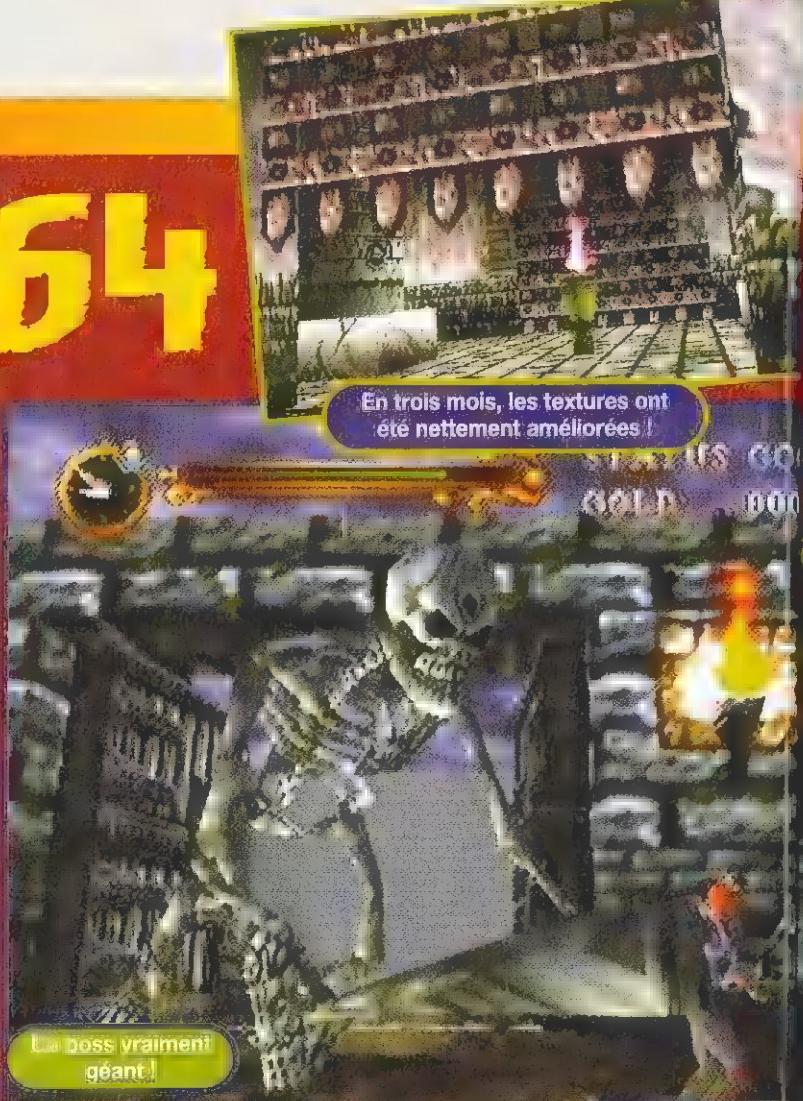
plus. Les anciens, dans l'état actuel des choses, ont des chances d'être déçus (cela devrait bien sûr s'améliorer). Dracula 64 offre désormais de multiples perso's : une aventure se déroulant dans un monde 3D libre : on combat une horde de revenants, on doit franchir des phases plates-formes délicates et résoudre quelques énigmes vicieuses. Pour ceux qui ne connaissent pas la saga Castlevania, nous vous conseillons vivement Dracula X sur Neo Geo, Super Nintendo ou Playstation. La patience reste donc à l'ordre du jour...

NINTENDO 64

Konami/Début 99

La sobriété des graphismes 3D des effets ne permet pas de retrouver l'ambiance magique de ses aînés. L'éditeur est d'autant plus embêté que Zelda est sorti en placant une barre des milliards d'années-lumière ! Glups... Les nouveaux joueurs y trouveront un titre d'action de

En trois mois, les textures ont été nettement améliorées !



Le boss vraiment géant !



STATUS GOOD
GOLD 00500

La jeune Carrie possède de grands pouvoirs.



Vous pouvez choisir
un perso dès le début

Le jeu qui ne dit rien qui vaille





Flight Shooting

Voici le premier titre Konami sur Dreamcast. On attendait Castlevania, Goemon ou une simulation de baseball. Eh bien non ! On aura droit à des avions de combat.

D intitulé provisoirement Flight Shootin', ce titre signé Konami est une sorte de clone de Ace Combat (Iamco). Le jeu s'articule autour de missions qui se déroulent dans des décors 3D assez vastes et on retrouve tous les types de terrain (désert, mer, ville...). La nature des objectifs est variée : on sera chargé tour à tour de missions d'escorte, de suprématie ou de défense aérienne, de bombardements etc. Un mode Campagne est

c'est surtout la complexité des décors qui rend l'ensemble bien plus réaliste (on peut en plus les voir à perte de vue). Ainsi, la ville possède une multitude de bâtiments, le slalomer entre les tours est un vrai régal. Enfin, les effets spéciaux sont réussis tout comme les modèles en vol. L'action est classique, on se bat à coups de canon et de missiles. On devrait aussi avoir droit à la voix du copilote, histoire de se mettre dans l'ambiance. On espère tout de même d'autres innovations. Au titre des surprises, il devrait être possible de piloter un hélicoptère. Enfin, les commandes seront gérées par un joystick analogique.



DREAMCAST

Konami/Printemps

également présent. Pas moins de 30 appareils devraient être inclus. Apparemment, comme dans Ace Combat, on accédera à de nouveaux avions au fil des victoires. Outre le fait que la qualité de la modélisation et la finesse des textures laissent le titre de Nameo à des années-lumière,



DÉCOUVERTE

Le jeu est très réaliste



DÉCOUVERTE



Le Mig-21 fut le fer de lance du tiers-monde.



Les moments de la journée seront-ils gérés ?

QUE DU CLASSIQUE.

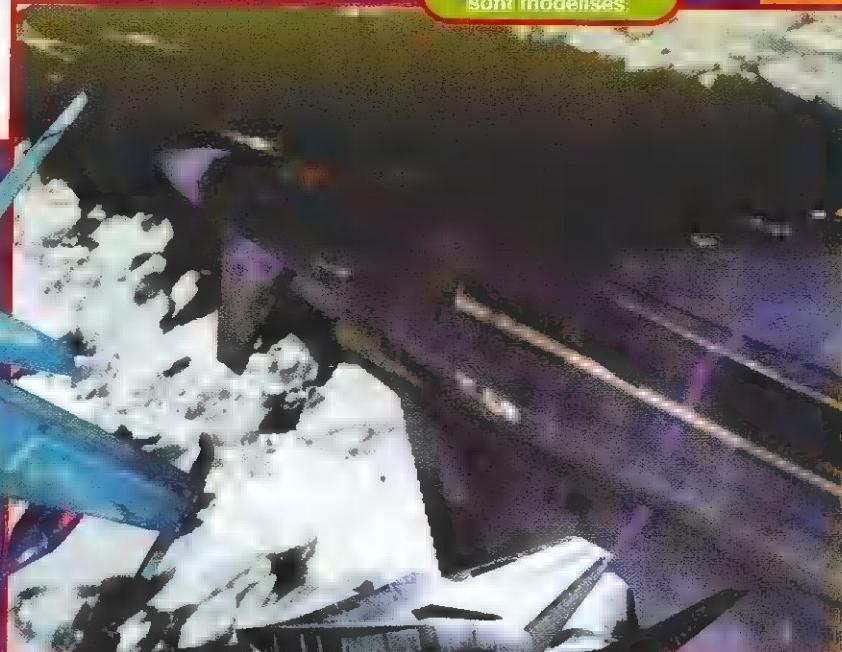
Comme il fallait s'y attendre, le jeu devrait proposer les deux vues classiques habituelles : extérieure arrière et intérieure depuis le cockpit.



Cocorico ! Il a même un Ratale



La cabine et le pilote sont modulées



Le Su-34, l'un des meilleurs avions actuels



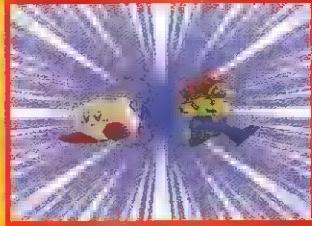
Mario All Star Smash

Conçu par les pères de Pocket Monster et Kirby (HAC), ce nouveau Mario multijoueur rompt avec la tradition Nintendo histoire de nous faire patienter !

De Mario All Star Smash Brothers n'est autre qu'un jeu de baston. Non, vous ne rêvez pas ! Avec, au programme de ce show exceptionnel, les plus grandes stars du monde Nintendo. Imaginez-les toutes réunies sur un ring 3D. Vous en choisissez une, vous éjectez tous vos adversaires à la force de vos petits poings. Si l'inverse se produit, vous pourrez revenir sur l'aire de combat : la condition de ne pas dépasser la limite de temps imparti. Le gagnant est celui qui aura su balancer plus d'adversaires au-delà du ring, tout en limitant le casse. À chaque coup, une jauge de dommage se remplit : quand on s'affaiblit, les attaques ennemis deviennent plus dévastatrices. Un certain

stade, on peut même se retrouver propulsé dans les étoiles par un coup bien placé (Game Over). Les stages comportent pas mal de reliefs et autres plates-formes, l'aire de combat recèle des bonus (Fire Flower, Maxim Tomato, etc.) qui permettent de regagner de la vie ou d'accéder à des super-attaques. En cas d'égalité au terme de la limite de temps, la jauge passe à 300 de dommage.

premier qui frappe est assuré de la victoire. En plus du mode Multijoueur à 4, le jeu offre un mode solitaire sous la forme d'un RPG. On efface les adversaires un à un jusqu'au boss final. Voici donc un nouveau Mario qui, comme Mario Party, se base sur le thème du multijoueur. Cependant, ce titre signé Nintendo n'est pas pour la première fois deux célèbres figures de l'éditeur : Kirby et Metroids. Doit-on voir un signe ? Il faut croire que oui selon le rumeur...



193%, les coups font mal !



Chaque perso possède ses attaques propres.



Nintendo s'essaie à KOF



Donkey



Fox



Kirby



Link



Mario



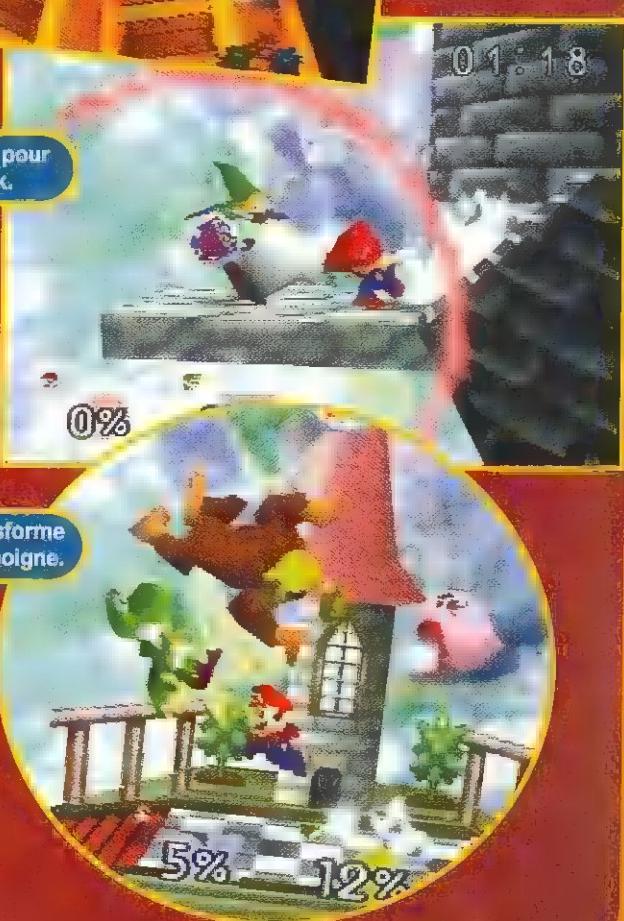
Pikachu

Super Smash Brothers



Un gros poing pour éjecter Link.

Le jeu se transforme en foire d'empoigne.



Le perso
possède
attaques
spéciales.

Nintendo
s'essaie à KoF

| | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
|-----|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 5 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 10 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 15 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 20 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 25 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 30 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 35 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 40 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 45 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 50 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 55 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 60 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 65 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 70 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 75 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 80 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 85 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 90 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 95 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |
| 100 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 | 60 | 65 | 70 | 75 | 80 | 85 | 90 | 95 | 100 |

Zombie Zone

Anciennement intitulé *Blood Bullet*, *Zombie Zone* est le second titre à voir le jour sur la SK-U Naomi de Sega.

Basé sur le monde de *The House of the Dead*, *Zombie Zone* est une sorte de clone de *Die Hard Arcade* (un jeu AM1). Il déambule dans des décors 3D avec une perspective globalement isométrique. Le jeu est ponctué de séquences cinématiques en 3D temps réel. Comme dans *Die Hard Arcade*, on trouve une foule d'objets, armes bonus en détruisant les décors. Il faut aussi sauver les civils menacés par des hordes de monstres en tout genre sans traîner, car les stages sont limités en temps.

Malgré la beauté des graphismes et des effets, il faut reconnaître que le jeu reste un peu trop classique : on se déplace et on massacre, bref pas quoi s'embêter. Mais avouons que l'AM1 a bien étudié les armes pour faire leur chose de plaisir sadique aux joueurs : vous apprécierez l'espèce de perceuse taille XXL qui fait des grands trous dans les zombies quand elle ne les réduit pas en purée ! Hé ! Hé ! On peut même achieveur un ennemi au sol. Bien sûr, c'est à deux que l'aventure prend tout son sens. En résumé,

voilà un jeu qui serait très sympa sur Dreamcast mais, pour l'arcade, on en aurait voulu plus. *Zombie Zone* ne pousse pas suffisamment la Naomi dans ses retranchements.



La tête du zombie explose !



BESTIAIRE (un échantillon seulement)...



Baddy



Biff



Magician



McCoy



UDS 03



Wretch

DES

Vous avez vos propres



Linda

Le décor est texturé

POINTS

La Naomi p rendu conv

DES HOMMES ET DES ARMES...

Vous avez le choix entre plusieurs personnages possédant leurs techniques propres.



Linda Lotta



Zed



Stick Breggig



Rikiya
Dokushima

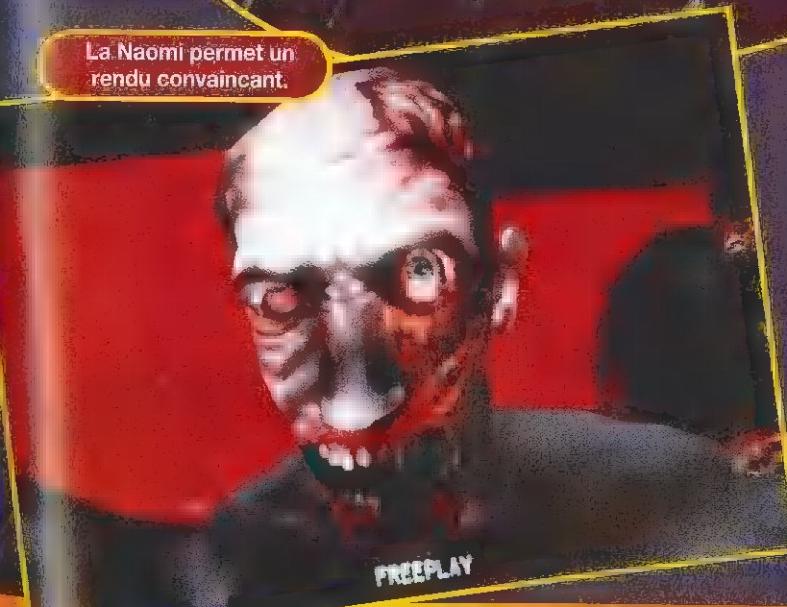


Yoko
Vous adorerez jouer avec la perceuse...

Le décor est en 3D texturée !



La Naomi permet un rendu convaincant.



Un coup dans la tête, et hop !



ARCADE

● Sega AMI/Fin 98





Ogre Battle 3

Le projet avance. En attendant le feu vert de Nintendo, Quest pouponne son bébé avant sa sortie prévue entre décembre et janvier.

Comme ses grands frères, Ogre Battle 3 contient une encyclopédie complète sur son monde, son histoire, les personnages qui le peuplent. Certains pourraient croire que c'est pour faire style. Erreur, car cette débauche de détails est riche en secrets et autres surprises qui permettent de découvrir des perso, des événements ou des classes bonus. Au sujet des événements, une option permet de les rejouer. Ce qui se révèle fort utile quand on a oublié ou mal compris un détail. Un tableau liste les personnages clés rencontrés au fil du scénario. Il explique également les relations entre eux. Outre cette mine d'informations, Ogre Battle 3 dissimule des possibilités immenses dans son système de classe. En effet, quand un perso

meurt, il devient une sorte d'objet qui se présente sous la forme d'un corps. Parfois, au terme d'une bataille, il se transformera en zombie. On peut aussi introduire une nouvelle classe de revenants en usant d'une magie spéciale ou en se rendant dans un lieu spécifique. Bref, vous ne serez pas au bout de vos surprises. Même chose pour les monstres. Ils

peuvent, dans certaines conditions, constituer matière première pour des items secrets. Vous voilà prévenu de ce qui vous attend. Ce nouveau volet ne faillit pas à la tradition de la série. Sa richesse en secrets les plus divers lui procure une espérance de vie particulièrement longue.



AU MENU : DÉPLACEMENTS

Dans les villes et les châteaux, on se déplace à l'aide d'un menu entre les lieux importants.



NINTENDO 64

● Quest/Janvier ?

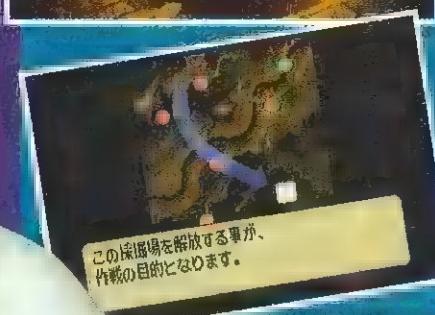
C'AU-DEÇA

Un simple soldat mort peut revenir sous la forme d'un être redoutable.



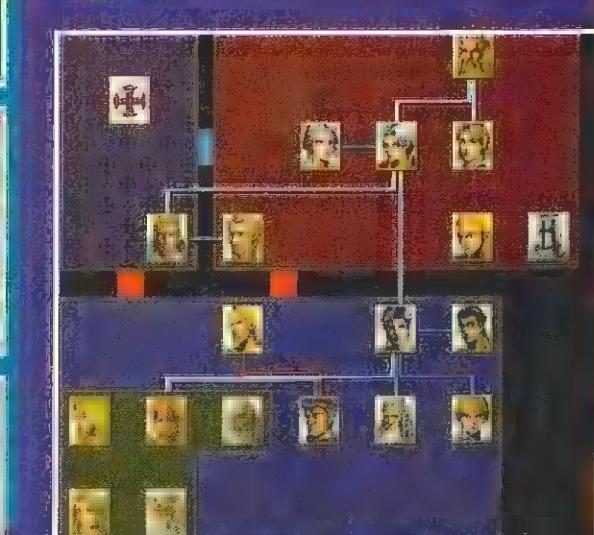
DE BON CONSEIL

Yugo, votre conseiller, vous donne de précieuses informations tactiques.



PRUDENCE !

Avant d'attaquer le château, on peut l'étudier sous toutes ses coutures en le tournant dans tous les sens, sans oublier de zoomer.



Ehrgeiz

Incompris par les joueurs d'arcade, Ehrgeiz a sombré rapidement dans l'oubli. Il investit à présent la Playstation, bien décidé à laver l'affront.

La principale innovation de ce jeu (premier jeu arcade de Square) consistait à présenter un niveau pourvu de reliefs complexes avec un système de déplacement libre (360 degrés). Le jeu tournait sur le System 12 de Namco, les commandes avaient recours à l'analogique. Sur Playstation, Square a déployé les grands moyens pour réaliser une conversion aussi fidèle que possible. Force est de constater que cette conversion dépasse celle de Tekken. Pour le système de jeu reportez-vous aux numéros 70, 74 et 75 de Consoles+. Square a inclus une montagne

en 3D. On trouve même un ensemble de magasins ! On rencontre aussi des perso bonus (originaux, - de FFVII). Et ce n'est pas tout. Comme pour Tekken on a droit à une bonne dose de films en images de synthèse pour chaque combattant. Bref, Square tient sur Playstation un titre explosif qui était certainement inadapté en arcade.

PLAYSTATION

● Square / 18 déc.

de nouveautés pour relancer l'intérêt. Ainsi, on trouve un mode RPG, dans lequel on suit un scénario dans des décors

... et il sait se servir de son épée !



Clouds est l'un des nombreux perso cachés...



Contrairement à Tekken, les décors sont en 3D.

ET NOUS ?

ACORS...

Ehrgeiz ne sortira pas en Europe. Raison officielle invoquée, l'équipe ne peut le convertir en 60 images par seconde en Pal... Raison probable, l'équipe travaille déjà sur un autre projet, la remobiliser pour programmer une version Pal ne serait pas économiquement correct. Pffff...

La plate-forme bouge sans ralentir le jeu !



ENC

Grâce à vous
questionnaire
150 rue Gallié
Pour remplir

1- Vous jouez aux j...

2- Vous jouez (plus)
sur console 1

3- En moyenne, co...
heures sur co...

4- Indiquez quelle(s)
vous souhaitez ach...

Playstation
Nintendo 64
Dreamcast
Saturn
Game Boy Couleur
Game Boy classique
Neo Géo Pocket
PC
Mac
Autre

5- Pour votre PC, ave...

Lecteur Cédérom
Modem
Carte son
Carte accélératrice 3D
Imprimante

6- Etes-vous connect...

7- Combien de jeux ...

8- Combien de jeux ...

9- Quel budget mensu...
sur console :

10- Où achetez-vous ?
boutiques spécialisées
vente par correspondance
en grandes surfaces sp...
supermarchés, hyperm...
rayons spécialisés de le...

11- Comment vous pro...
neufs 1 d'o...

12- Vous achetez des j...
officielle 1 Imp...

13- Quelles sont vos 3...
jeu, un accessoire... ?

les articles (previews, tests),
des magazines spécialisés,
les publicités dans les m...
les publicités à la télévisi...
les démos dans les bout...
les conseils d'un ami
les conseils d'un vendeur
les conseils d'une émiss...
les infos sur l'emballage
une K7 vidéo de présentation
un CD de démo jouable

14- Indiquez vos 3 type...
1 à 3 (inscrivez 1 en face
deuxième, et enfin 3 pour

Baston Ave...
Shoot-them-up Doo...
Beat-them-all Plat...
Tir RPG

15- Quels sont actuellem...
En 1^e :

En 3^e :

16- Vous attendez avec...
En 1^e :

En 3^e :

ENQUETE LECTEURS

CONSOLES+

Grâce à vous et à vos remarques, Consoles + s'améliore. Alors dites-nous ce que vous pensez de votre mag' grâce à ce questionnaire. Une fois complété, renvoyez-le avant le 31 janvier 1999 à l'adresse suivante : Enquête Lecteurs Consoles +, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex. 10 gagnants d'un abonnement de un an à Consoles + seront tirés au sort. Pour remplir le questionnaire, entourez le chiffre qui correspond à votre réponse, comme ceci ①

1- Vous jouez aux jeux vidéo depuis l'âge de ans

2- Vous jouez (plusieurs réponses possibles)
sur console 1 sur PC ou Mac 2 en arcade 3

3- En moyenne, combien d'heures par semaine jouez-vous ?
 heures sur console heures sur PC heures en arcade

4- Indiquez quelle(s) machine(s) vous possédez actuellement et quelle(s) machine(s) vous souhaitez acheter :

| | Je possède (cadeaux de Noël 98 inclus) | Je souhaite acheter |
|--------------------|---|---------------------|
| Playstation | 1 | 2 |
| Nintendo 64 | 1 | 2 |
| Dreamcast | 1 | 2 |
| Saturn | 1 | 2 |
| Game Boy Couleur | 1 | 2 |
| Game Boy classique | 1 | 2 |
| Neo Geo Pocket | 1 | 2 |
| PC | 1 | 2 |
| Mac | 1 | 2 |
| Autre | 1 | 2 |

5- Pour votre PC, avez-vous déjà ou souhaitez-vous acheter le matériel suivant ?

| | Je possède (cadeaux de Noël 98 inclus) | Je souhaite acheter |
|------------------------|---|---------------------|
| Lecteur Cédérom | 1 | 2 |
| Modem | 1 | 2 |
| Carte son | 1 | 2 |
| Carte accélératrice 3D | 1 | 2 |
| Imprimante | 1 | 2 |

6- Etes-vous connecté à Internet ? oui 1 non 2

7- Combien de jeux avez-vous ? jeux pour console jeux pour micro

8- Combien de jeux achetez-vous par mois ?

jeux pour console jeux pour micro

9- Quel budget mensuel consacrez-vous à l'achat de jeux vidéo ?

sur console : francs sur micro : francs

10- Où achetez-vous habituellement vos jeux ? (plusieurs réponses possibles)

| | |
|--|---|
| boutiques spécialisées (type Micromania, Score Games) | 1 |
| vente par correspondance | 2 |
| en grandes surfaces spécialisées (type Fnac, Virgin, Toys'R Us...) | 3 |
| supermarchés, hypermarchés (Auchan, Carrefour, etc.) | 4 |
| rayons spécialisés de la grande distribution (Conforama, Boulanger, Darty, etc.) | 5 |

11- Comment vous procurez-vous vos jeux ? (plusieurs réponses possibles)

neufs 1 d'occasion 2 en échange 3

12- Vous achetez des jeux en version (plusieurs réponses possibles)

officielle 1 Import (Japon, Etats-Unis) 2

13- Quelles sont vos 3 sources d'information principales pour choisir ou acheter un jeu, un accessoire... ?

| la 1 ^{re} | la 2 ^e | la 3 ^e |
|--|-------------------|-------------------|
| les articles (previews, tests, comparatifs...) | | |
| des magazines spécialisés | 1 | 2 |
| les publicités dans les magazines | 1 | 2 |
| les publicités à la télévision ou au cinéma | 1 | 2 |
| les démos dans les boutiques | 1 | 2 |
| les conseils d'un ami | 1 | 2 |
| les conseils d'un vendeur | 1 | 2 |
| les conseils d'une émission télé | 1 | 2 |
| les infos sur l'emballage du jeu | 1 | 2 |
| une K7 vidéo de présentation | 1 | 2 |
| un CD de démo jouable | 1 | 2 |
| | | 3 |

14- Indiquez vos 3 types de jeux préférés dans la liste ci-dessous, en les classant de 1 à 3 (inscrivez 1 en face du jeu que vous aimez le plus, 2 pour celui que vous choisissez en deuxième, et enfin 3 pour celui que vous choisissez en troisième).

| | | | | | | | |
|---------------|--------------------------|--------------------|--------------------------|-------------------------|--------------------------|-----------|--------------------------|
| Baston | <input type="checkbox"/> | Aventure-action 3D | <input type="checkbox"/> | Stratégie | <input type="checkbox"/> | Auto-moto | <input type="checkbox"/> |
| Shoot-them-up | <input type="checkbox"/> | Doom-like | <input type="checkbox"/> | Simulation | <input type="checkbox"/> | Foot | <input type="checkbox"/> |
| Beat-them-all | <input type="checkbox"/> | Plate-forme | <input type="checkbox"/> | Réflexion (type tétris) | <input type="checkbox"/> | Basket | <input type="checkbox"/> |
| Tir | <input type="checkbox"/> | RPG (jeux de rôle) | <input type="checkbox"/> | | | Snowboard | <input type="checkbox"/> |

15- Quels sont actuellement vos 3 jeux préférés ? (citez 3 titres par ordre de préférence)

En 1^{re} : En 2^e :

En 3^e :

16- Vous attendez avec impatience la sortie de (citez 3 titres par ordre de préférence) :

En 1^{re} : En 2^e :

En 3^e :

17- Depuis combien de temps lisez-vous Consoles + ?

| | | | |
|------------------------|---|----------------------|---|
| depuis moins de 6 mois | 1 | depuis 3 à 4 ans | 4 |
| depuis 6 mois à 1 an | 2 | depuis 5 ans et plus | 5 |
| depuis 1 à 2 ans | 3 | | |

18- D'habitude, vous lisez Consoles +

| | | | |
|--------------------|---|-------------------|---|
| Tous les mois | 1 | 3 à 4 fois par an | 3 |
| 6 à 10 fois par an | 2 | Moins souvent | 4 |

19- Le plus souvent, comment vous procurez-vous Consoles + ?

| | |
|--|---|
| je l'achète moi-même (librairie, bureau tabac, etc...) | 1 |
| quelqu'un avec qui je vis l'achète ou est abonné | 2 |
| je suis moi-même abonné | 3 |
| je l'emprunte à un copain | 4 |
| on me l'offre | 5 |

20- Si vous avez acheté vous-même ce numéro de Consoles +, indiquez les 3 raisons principales de votre choix.

| | ma 1 ^{re} raison | ma 2 ^e raison | ma 3 ^e raison |
|-------------------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|
| par simple curiosité | 1 | 2 | 3 |
| parce que je l'achète régulièrement | 1 | 2 | 3 |
| pour la BD Tomb Raider | 1 | 2 | 3 |
| pour le reportage sur la Dreamcast | 1 | 2 | 3 |
| pour le test de Zelda | 1 | 2 | 3 |
| pour le test de Virtua Fighter 3 | 1 | 2 | 3 |

21- D'habitude, en dehors de vous, combien de personnes lisent votre numéro de Consoles + ?

personnes

22- En moyenne, combien de fois reprenez-vous en main un même numéro de Consoles + pour le lire, le parcourir ou le consulter ?

fois

23- Que pensez-vous des rubriques de Consoles + ?

| | super | bien | moyen | nul | je ne lis pas |
|-------------------------------------|-------|------|-------|-----|---------------|
| Trombinoscope | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Japon divers (salon, life style...) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Japon Previews | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| News | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Les Dossiers / Reportages | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Work in Progress | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Tests | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Speedy Gonzatest | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Tips | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Courrier | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Services + et Shop In' | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Petites annonces | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

24- Souhaitez-vous trouver ces informations dans la rubrique News ?

| | oui | non |
|---|-------|-------|
| business (chiffres de vente de jeux, rachats...) | 1 | 2 |
| adresses de sites internet | 1 | 2 |
| annonces de sorties de jeux | 1 | 2 |
| accessoires | 1 | 2 |
| produits dérivés de jeux vidéo (montres, figurines, vêtements...) | 1 | 2 |
| jeux de rôle | 1 | 2 |
| jeux de société | 1 | 2 |
| mangas | 1 | 2 |
| BD | 1 | 2 |
| cinéma | 1 | 2 |
| K7 vidéo | 1 | 2 |
| musique | 1 | 2 |
| personnes célèbres (chanteurs, acteurs...) qui jouent | 1 | 2 |
| revue de presse de magazines étrangers | 1 | 2 |
| autre | | |

25- Depuis que vous lisez Consoles +, quelle couverture vous a le plus séduit ?

(indiquez le n° de Consoles + et l'illustration en couverture)

26- Depuis que vous lisez Consoles +, quels sont les cadeaux (offerts avec le magazine) que vous avez préférés ?

| | oui | non |
|---|-----|-----|
| n°8H : Soluces Tomb Raider II, Crash Bandicoot 2, + CD démo Gex 3D | 1 | 2 |
| n°9H : Soluces Resident Evil 2, Grand Theft Auto, Alerte Rouge... | 1 | 2 |
| n°10H : Soluces Parasite Eve, Time Crisis, Riven... | 1 | 2 |
| n°11H : Soluces Spyro, Medieval, Breath of Fire III, Wild Arms, Tenchu... | 1 | 2 |
| n°12H : Soluces Tomb Raider III, Crash Bandicoot 3, L'Exode d'Abe... | 1 | 2 |

28- Qu'avez-vous pensé de ces hors série ?

| | super | bien | moyen | nul |
|--|-------|------|-------|-----|
| n°8H : Tomb Raider II + CD démo Gex 3D | 1 | 2 | 3 | 4 |
| n°9H : Resident Evil 2, Grand Theft Auto,... | 1 | 2 | 3 | 4 |
| n°10H : Parasite Eve, Time Crisis, Riven | 1 | 2 | 3 | 4 |
| n°11H : Spyro, MediEvil, Breath of Fire III... | 1 | 2 | 3 | 4 |
| n°12H : Tomb Raider III, Crash Bandicoot 3 | 1 | 2 | 3 | 4 |

29- Les hors série Playstation de Consoles + comportent des jaquettes tips

- a) L'avez-vous remarqué ? oui 1 non 2
 b) Pensez-vous que ce soit une bonne idée oui 1 non 2
 c) Que faites-vous des jaquettes tips ?

| | oui | non |
|--|-----|-----|
| Je les lis | 1 | 2 |
| Je les lis et les laisse dans le magazine | 1 | 2 |
| Je les lis, les découpe et les range dans mes CD Playstation | 1 | 2 |

30- Vous lisez un magazine de jeux vidéo depuis l'âge de [] ans

31- En général, combien de magazines de jeux vidéo achetez-vous par mois et quel budget y consacrez-vous? [] magazines de jeux vidéo francs

32- Pour chacun des magazines suivants, dites-nous si vous le connaissez, et si vous le lisez régulièrement (ou si vous êtes abonné), de temps en temps, rarement ou jamais.

| Je lis ce magazine | régulièrement (ou abonné) | de temps en temps | rarement | jamais | je ne connais pas |
|------------------------|------------------------------|----------------------|----------|--------|-------------------|
| GD Consoles | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Consoles + | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Consoles News | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Joypad | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| L'Essentiel des Achats | | | | | |
| pour Consoles | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Player One | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Playmag | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Play Power | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Player Solutions | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| PlayerStation | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| PlaySoluces | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| PlayStation Magazine | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Total Play | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ultra Play | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 64 Player | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 64 Soluces | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Game Play 64 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Nintendo Magazine | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| SOS 64 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ultra 64 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| X64 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

33- Inscrivez le nom de vos 3 magazines de jeux vidéo préférés : le 1^e, le 2^e et le 3^e.

Pour chacun, indiquez les 3 raisons principales de votre choix (parmi la liste ci-dessous).

| mes 3 magazines préférés : | le 1 ^e | le 2 ^e | le 3 ^e |
|---|-------------------|-------------------|-------------------|
| par habitude | 1 | 2 | 3 |
| il parle de toutes les consoles | 1 | 2 | 3 |
| il parle uniquement de ma console | 1 | 2 | 3 |
| il parle uniquement de ma console et c'est l'officiel | 1 | 2 | 3 |
| la couverture est plus claire | 1 | 2 | 3 |
| la mise en page, la présentation, sont plus belles | 1 | 2 | 3 |
| la mise en page, la présentation, sont plus claires | 1 | 2 | 3 |
| les photos sont plus belles | 1 | 2 | 3 |
| pour le ton, l'humour | 1 | 2 | 3 |
| il y a plus de pages | 1 | 2 | 3 |
| il est moins cher | 1 | 2 | 3 |
| il est plus complet : plus de rubriques, plus d'infos | 1 | 2 | 3 |
| il est plus sérieux, c'est celui en lequel j'ai le plus confiance | 1 | 2 | 3 |
| c'est celui qui m'aide le mieux pour choisir mes jeux | 1 | 2 | 3 |
| Il y a plus d'infos sur le Japon | 1 | 2 | 3 |
| il y a plus de tests en général | 1 | 2 | 3 |
| Il y a plus de tests import | 1 | 2 | 3 |
| les tests sont plus objectifs, plus crédibles | 1 | 2 | 3 |
| Il y a plus de dossier | 1 | 2 | 3 |
| les dossiers sont plus intéressants | 1 | 2 | 3 |
| Il y a plus d'infos en exclusivité | 1 | 2 | 3 |
| Il y a plus de news, d'actu sur les jeux | 1 | 2 | 3 |
| Il y a plus de tips et de soluces | 1 | 2 | 3 |
| les tips et soluces sont meilleurs | 1 | 2 | 3 |
| pour les suppléments soluces ou tips | 1 | 2 | 3 |
| pour le CD de démo | 1 | 2 | 3 |

34- En général, quelles sont les 3 raisons qui vous font choisir les magazines que vous achetez ?

| | ma 1 ^e raison | ma 2 ^e raison | ma 3 ^e raison |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| la photo ou l'illustration de couverture | 1 | 2 | 3 |
| les titres de couverture | 1 | 2 | 3 |
| le cadeau offert avec le magazine | 1 | 2 | 3 |
| le nombre de pages | 1 | 2 | 3 |
| l'avis d'un copain | 1 | 2 | 3 |
| le prix du magazine | 1 | 2 | 3 |
| les concours | 1 | 2 | 3 |
| l'habitude | 1 | 2 | 3 |
| autre raison | 1 | 2 | 3 |

prénez laquelle :

Toute l'équipe de Consoles + vous remercie d'avoir consacré un peu de temps à remplir ce questionnaire. N'hésitez pas, si vous le souhaitez, à vous exprimer plus longuement sur une page séparée (critiques, suggestions... sont les bienvenues).

35. Comment trouvez-vous les notes que les magazines suivants donnent aux jeux ?

| | trop dures | comme il faut | trop cool | je ne connais pas |
|------------------------|------------|---------------|-----------|-------------------|
| GD Consoles | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Consoles + | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Consoles News | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Joypad | 1 | 2 | 3 | 4 |
| L'Essentiel des Achats | | | | |
| pour Consoles | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Player One | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Playmag | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Play Power | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Player Solutions | 1 | 2 | 3 | 4 |
| PlayerStation | 1 | 2 | 3 | 4 |
| PlaySoluces | 1 | 2 | 3 | 4 |
| PlayStation Magazine | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Total Play | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Ultra Play | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 64 Player | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 64 Soluces | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Game Play 64 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Nintendo Magazine | 1 | 2 | 3 | 4 |
| SOS 64 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Ultra 64 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| X64 | 1 | 2 | 3 | 4 |

36- Quels sont les 3 cadeaux que vous préfériez trouver en couverture de votre magazine ? Indiquez celui que vous préfériez en 1^e, en 2^e, puis en 3^e

| | en 1 ^e | en 2 ^e | en 3 ^e |
|---|-------------------|-------------------|-------------------|
| Un guide de tips, soluces, coups spéciaux, plans... | 1 | 2 | 3 |
| 1 K7 vidéo de présentation de jeux | 1 | 2 | 3 |
| 1 carte de remise sur les achats de jeux | 1 | 2 | 3 |
| 1 poster géant d'un héros de jeu vidéo | 1 | 2 | 3 |
| 1 calendrier avec des héros de jeux | 1 | 2 | 3 |
| 1 agenda avec des héros de jeux | 1 | 2 | 3 |
| 1 CD audio de musique de jeux | 1 | 2 | 3 |
| 1 CD de démo de jeux | 1 | 2 | 3 |
| autre cadeau | 1 | 2 | 3 |

précisez lequel

37- Mis à part les jeux vidéo, qu'est-ce qui vous passionne dans la vie ?

| | beaucoup | assez | peu | pas du tout |
|-----------------------|----------|-------|-----|-------------|
| le basket | 1 | 2 | 3 | 4 |
| le foot | 1 | 2 | 3 | 4 |
| les arts martiaux | 1 | 2 | 3 | 4 |
| le roller | 1 | 2 | 3 | 4 |
| le skate | 1 | 2 | 3 | 4 |
| le ski, snowboard... | 1 | 2 | 3 | 4 |
| le vélo, VTT | 1 | 2 | 3 | 4 |
| le surf, windsurf... | 1 | 2 | 3 | 4 |
| les livres | 1 | 2 | 3 | 4 |
| la musique | 1 | 2 | 3 | 4 |
| le cinéma | 1 | 2 | 3 | 4 |
| les films en K7 vidéo | 1 | 2 | 3 | 4 |
| la télévision | 1 | 2 | 3 | 4 |
| les dessins animés | 1 | 2 | 3 | 4 |
| les mangas | 1 | 2 | 3 | 4 |
| les bandes dessinées | 1 | 2 | 3 | 4 |
| les jeux de rôle | 1 | 2 | 3 | 4 |
| les jeux de société | 1 | 2 | 3 | 4 |
| les filles | 1 | 2 | 3 | 4 |
| les fringues | 1 | 2 | 3 | 4 |
| les copains | 1 | 2 | 3 | 4 |
| autre | 1 | 2 | 3 | 4 |

précisez :

38- Lisez-vous régulièrement d'autres magazines que des magazines de jeux vidéo?

oui 1 non 2

lesquels ?

39- Lisez-vous régulièrement des bandes dessinées ou comics

oui 1 non 2

des mangas

lesquels ?

autre

lesquels ?

40- Avez-vous un compte-chèque, un livret jeune, etc. ?

oui 1 non 2

dans quelle banque ?

41- Vous êtes un garçon 1 une fille 2

42- Quel est votre âge? [] ans

43- Vous êtes

écolier (jusqu'au CM2)

collégien (6e à 3e)

en formation technique ou professionnelle

lycén (2nde à terminale)

en formation supérieure (université...)

vous avez terminé vos études

6

44- Indiquez vos coordonnées ci-dessous

Nom Prénom

Adresse

Code postal

Ville Tel. (facultatif)

LE
PO
GAC
AVE

PAR ICI LA SORTE

Novembre 98 Nous sommes les premiers à vous donner la solution de **TOMB RAIDER III™**
Novembre 98 Idem pour les codes, en power-exclu! Par ici la fin du niveau!
Novembre 98 Et la solution de **L'EXODE D'ABE™**? Oui oui, aussi.
Novembre 98 Les premiers encore pour **TAIL CONCERTO™**.
Décembre 98 La solution de **ZELDA 64** d'abord chez nous.
Décembre 98 blablabla premiers blablabla solution blablabla **CRASH BANDICOOT 3™**
Décembre 98 Et aussi pour celle d'**AKUJI THE HEARTLESS™**

LES SOLUTIONS & LES ASTUCES POUR TOUS LES JEUX DU MONDE

3615 ASTU 3615 SOLU

GAGNEZ UNE DREAMCAST™, UNE PLAYSTATION™ OU UNE NINTENDO 64™
AVEC LES JEUX DE VOTRE CHOIX, GAGNEZ LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS, GAGNEZ UN PC TOUT ÉQUIPÉ, ETC.

CHEZ ULTIMA, LES PRIX TIENNENT LA ROUTE !

TOCA 2 269 F



**TOCA 2 est à 369 F, Ultima te reprend
Colin Mac Rae ou Gran Turismo pour 100 F...
Tu pourras piloter le nouveau hit à prix d'amis !**



PlayStation.

CRASH BANDICOOT 3 269 F



**Crash Bandicoot 3 est à 369 F,
Ultima te reprend
Crash Bandicoot 2 100 F
pour déjouer au meilleur prix !**

15
AIX EN PROVENCE
NANTES
Pack
La N...
+ Mo...



U
ON

• PARIS/RÉGION PARISIENNE
PARIS / REPUBLIQUE JEUX
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 96 32
PARIS / GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00
PARIS / REPUBLIQUE BOULEVARD
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84
PARIS / SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75006
Tél : 01 43 54 50 00
ASNIERES
95, avenue de la Marmite - 92600
BRUNOY
18, rue Pasteur - 91800
CERGY PONTOISE
C.Cial « Des 3 fontaines » dessus de la gare
7 grand place - 95000
ISSY LES MOULINEAUX
C.Cial « Des 3 Moulins » - 92130
OSNY-PONTOISE
C.Cial de l'Oseraie
Galerie marchande Auchan - 95520
PUTEAUX
25, bd Richard Wallace - 92800

LE

ULTIMA EN VPC

15 NOUVEAUX ULTIMA

AIX EN PROVENCE - AUXERRE - BRUAY LA BRUSSIÈRE - DIEPPE - FLERS - Laval 2 - LES SABLES D'OLONNE
NANTES - ORLEANS - RENNES - ROUEN SUD - SENS - SAINT BRIEUC - VENCE - SOISSONS

Pack Nintendo 64 :
La Nintendo 64
+ Mario 64



790 F

TUROK 2
299 F



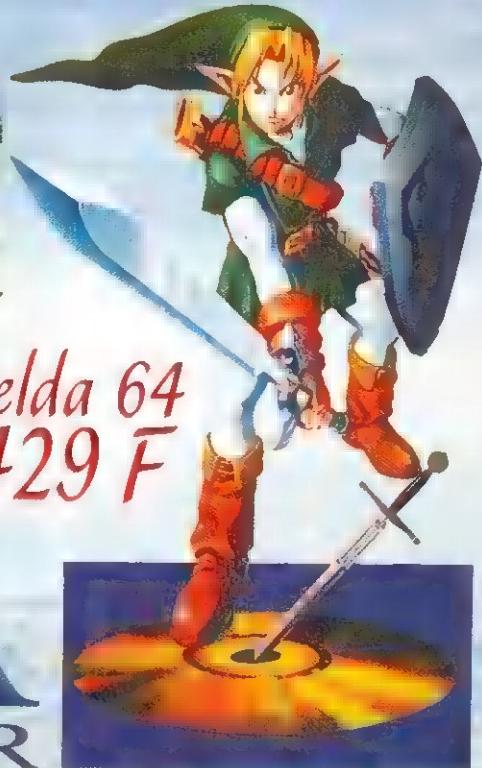
TUROK 2 est à 399 F. Ultima te reprend TUROK 1 100 F, pour découvrir le nouveau hit d'aventure.

V-RALLY 64
299 F



V-RALLY 64 est à 399 F. Ultima te reprend F1 World Grand Prix 100 F, pour piloter moins cher.

Zelda 64
429 F



LA GAME BOY ECRAN COULEUR 399 F

La Game Boy écran couleur est dispo à 499 F
ULTIMA te reprend ton ancienne Game Boy pocket 100 F
Tu pourras ainsi l'emporter au meilleur prix !

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

* PARIS/RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 ■ 31 - Fax : 01 43 ■ 11 86

PARIS / GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 ■

PARIS / REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 ■ 64

PARIS / SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 ■ 50 ■

ASNIERES 01 47 ■ 49 47
95, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY ■ 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE ■ 30 31 25 25
C.Cial des 3 fontaines au dessus de la gare RER

7 grand place - 95000

ISSY LES MOULINEAUX 01 47 36 17 03
C.Cial Des 3 Moulins - 92130

OSNY-POINTOISE 01 30 38 48 ■
C.Cial de l'Oseraie

Galerie marchande Auchan - 95522

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, ■ Richard Wallace - 92800

* PROVINCE

ABBEVILLE 03 22 19 04 04
9, rue Jean-Jaurès - 80100

AIX EN PROVENCE ■ NOUVEAU
18, rue Paul Bert - 13100

AIACCY 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

ANNECY 04 58 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE ■ NOUVEAU
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

Tél : 03 86 51 67 59

BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540

BASTIA 04 95 31 68 70
2, rue de la Miséricorde - 20200

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

BETHUNES ■ NOUVEAU
C.Cial CORA Bruay - 62700

Tél : 03 21 53 38 48

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
6, rue Henri ■ - 81100

CHARTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Poële parée - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE ■ NOUVEAU
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

Tél : 02 35 84 74 14

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500

FLERS ■ NOUVEAU
65, rue de Domfront - 61100 - 02 33 64 39 44

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 ■ NOUVEAU
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

Tél : 03 43 68 30 76

LE MANS 02 43 23 35 92
7, rue Victor Bonhommet - 72000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Vendin le Vial - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles Saint-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MONTPELLIER ■ NOUVEAU
67 92 97 59
C.Cial Le Triangle - Rue Jules Milau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

NANTES ■ NOUVEAU
12, rue Jean-Jacques Rousseau - 44000

Tél : 02 40 48 57 05

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

ORLEANS ■ NOUVEAU
1, rue Isaac Jogues (près des Halles Chatelet) - 45000

Tél : 03 38 53 38 36

PAU 05 58 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 06 86 52 11
C.Cial Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

PROVINS 01 60 67 68 ■
14-16, rue Victor Arneul - 77160

RENNES-CESSON ■ NOUVEAU
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

Tél : 02 23 45 07 07

RODEZ 05 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 ■■■■■

50, rue Grand Pont - 76000

ROUEN SUB ■ TOURVILLE ■ NOUVEAU
11, C.Cial Carrefour galerie marchands - 76410

Tél : 02 35 81 ■■■

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE ■ NOUVEAU
34, rue des Halles - 85100

Tél : 02 51 21 61 ■■■

SAINT-BRIEUC-LANGUEUX ■ NOUVEAU

C.Cial Carrefour Langueux - 22360

Tél : 02 96 52 07 07

SAINTE-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bld des Talards - 35120

SENS 07 47, Grande rue - 89100 - Tél : 03 86 64 99 17

SOISSONS 04, rue St Christophe - 02200

Tél : 03 23 93 11 ■■■

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
C.Cial Gramont Auchan - 31200

VENCE 04 64 05 00 00 ■ NOUVEAU
164, avenue Emile Hugues - 06140

Tél : 04 93 24 00 34

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, avenue George Frêre - 38500

Saintet : DIJON ■ NIORT

Peter's plane

* Dans les magasins participant à l'opération

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Bizness HISTORIQUE !

Le Sell (Syndicat des éditeurs de loisirs interactifs) et la société européenne d'études marketing GFK ont communiqué des chiffres très intéressants sur les résultats des ventes de l'année 98 en France et en Europe. Le milieu du jeu vidéo se porte plutôt bien dans l'Hexagone, mais les pirates sévissent...

C'est une véritable explosion, "une année historique", qu'ont connue les ventes de jeux et de consoles cette année en France. Selon les données de GFK, 8,5 millions de jeux (contre 5,7 en 97) et 2,3 millions de consoles (contre 1,63 en 97) se sont arrachés sur notre territoire, et ces résultats ne concernent que les premiers trimestres de l'année. Quand on sait que 45 % des ventes s'effectuent sur les trois derniers mois de l'année, on comprend mieux pourquoi 98 est considérée comme "une année historique".

L'effet Coupe du monde

Au niveau des jeux, GFK a réalisé pour la première fois un classement européen des meilleures ventes (consoles et PC confondus - voir tableau). On y remarque que Gran Turismo réalise une performance d'autant plus étonnante qu'il est uniquement disponible sur Playstation (les chiffres de Coupe du monde 98 totalisent eux les ventes PC, PS et N64 !), et que "l'effet Coupe du monde" a fonctionné à merveille (EA palpe gros : deux de ces titres sont en pole position...).

Au niveau du chiffre d'affaires dégagé, on note que les jeux Nintendo 64 rapportent davantage. Normal, ils sont vendus plus cher !



Le marché français du loisir interactif (jeux consoles, PC et produits multimédia) est en hausse de 58 % par rapport à 97, et GFK d'indiquer que "c'est la première fois que les produits du loisir interactif sont aussi bien placés dans les intentions d'achat pour Noël". Aux dires d'un chargé d'études de cette société, les consoles et les micros seront, en matière de biens dits durables, parmi les six types de produits les plus vendus à Noël.

Seule inquiétude : le phénomène grandissant que constitue le piratage. Le Sell a profité de cette conférence pour faire part de sa crainte face à un fléau qui prend des proportions colossales.

"Certains trafics ont une dimension internationale. Ils mettent en place de véritables usines en Europe de l'Est ou en Asie, et se traduisent par des expéditions de colis de centaines ou de milliers d'exemplaires !", indique le délégué général du Sell, Hervé Pasmigraud. Celui-ci estime également que 80 millions de CD vierges auraient été vendus en Europe en 97 (dont 10 millions en France), et évalue à 1,5 milliard de francs le manque à gagner dû au piratage en France. Si ces chiffres sont vérifiés, la perte serait équivalente au résultat du marché du CD-Rom en 97 !

NINTENDO BIZ

SUPER GAME 64. L'éditeur/constructeur vient de livrer les chiffres de ses ventes de consoles dans le monde. La Game Boy vient en tête avec 70 millions d'exemplaires (et 300 millions de jeux !). La Snes suit avec 50 millions d'unités (et 377 millions de cartouches), et la N64 avec 20 millions de consoles et 88 millions de jeux ; 1,5 million de GB Couleur ont été vendues au Japon.

ZELDA VERSION DD.

L'extension reviendrait une nouvelle fois sur le devant de la scène après retard, annulation, retour, retard...

CLASSEM

| |
|----|
| 1 |
| 2 |
| 3 |
| 4 |
| 5 |
| 6 |
| 7 |
| 8 |
| 9 |
| 10 |
| 11 |
| 12 |
| 13 |
| 14 |
| 15 |
| 16 |
| 17 |
| 18 |
| 19 |
| 20 |
| 21 |

Classement réalisé
(huit pays auditi

Film, suite FINAL F SQUARE

Les finances on ne vous appris pas mythique Final Fantasy VII plus de sûreté en Dreamcast, la huitième partie sera réalisée au Japon (le 9/9/99) si bon chemin et laquelle il travaillera avec les images de synthétiques (filiale de Sony) et Hironobu Sakaguchi sera réalisé sous la direction du scénariste de la presse française. Les images tirées d'une caine de l'image ces illustrations n

| CLASSEMENT | JEUX | UNITS vendues | CHIFFRE D'AFFAIRES |
|------------|---------------------------------|---------------|--------------------|
| 1 | GRAN TURISMO (PS) | 733 000 | 71 millions F |
| 2 | COUPE DU MONDE 98 (PS, N64, PC) | 731 700 | 238,88 millions F |
| 3 | FIFA EN ROUTE (PS, PC) | 594 200 | 212,86 millions F |
| 4 | TOMB RAIDER 2 (PS, PC) | 583 000 | 167,30 millions F |
| 5 | RESIDENT EVIL 2 (PS) | 369 500 | 147,71 millions F |
| 6 | TOMB RAIDER (PS, PC) | 335 500 | 59,91 millions F |
| 7 | TEKKEN 2 (PS) | 270 000 | 44,71 millions F |
| 8 | CRASH BANDICOOT (PS) | 268 500 | 47,85 millions F |
| 9 | GOLDENEYE 007 (N64) | 233 600 | 101,92 millions F |
| 10 | ANNO 1602 (PC) | 232 700 | 58,39 millions F |
| 11 | DIDDY KONG RACING (N64) | 215 400 | 81,98 millions F |
| 12 | SUPER MARIO 64 (N64) | 213 800 | 81,18 millions F |
| 13 | BANJO-KAZOOIE (N64) | 210 900 | 82,78 millions F |
| 14 | TODA TOURING 98 (PS, PC) | 203 600 | 63,80 millions F |
| 15 | ALIEN EMPIRE (PC) | 70 900 | 63,90 millions F |
| 16 | GRAN THEFT AUTO (PS) | 200 500 | 74,57 millions F |
| 17 | COMMANDO (PC) | 198 500 | 58,79 millions F |
| 18 | COLIN MCRAE RALLY (PS, PC) | 188 900 | 73,04 millions F |
| 19 | GOLDEN HORNES 2 (PC) | 184 900 | N.C. |
| 20 | FORMULA ONE 97 (PS) | 171 600 | 60,26 millions F |
| 21 | TEKKEN 3 (PS) | 631 | 14,57 millions F |

Classement réalisé à partir des résultats de vente de plus de 10 000 distributeurs européens (huit pays auditionnés), sur les neuf premiers mois de l'année 98. Sources : GFK - Charttrack

Film, suite, etc.

FINAL FANTASY : LA BOUÉE DE SQUARE

Les finances de Squaresoft ne sont pas au beau fixe, on ne vous apprend rien. L'éditeur compte sur son mythe Final Fantasy pour sortir la tête de l'eau. Pour plus de sûreté et face à la concurrence de Zelda et de la Dreamcast, la huitième fournée (sur Playstation) devrait sortir début février au Japon. La rumeur parle déjà d'un éventuel Final Fantasy IX, dont le développement s'effectuerait en parallèle de celui du huitième épisode. Il est prévu sur Playstation dès la fin de l'année 99 au Japon (le 9/9/99). Mais la saga Final Fantasy ne s'arrêtera pas en si bon chemin et Square vient d'officialiser la rumeur selon laquelle il travaillerait sur le film basé sur la série. Ce film en images de synthèse sera distribué par Columbia Pictures (une filiale de Sony) et sortira normalement en été 2001 aux Etats-Unis. Il sera réalisé sous la direction du patron américain de Square, Hironobu Sakaguchi. Al Reinert, l'homme d'"Appolo 13", s'occupera du scénario. A noter que toutes les "photos" parues dans la presse française et faisant référence à ce film, sont en réalité des images tirées d'une démo réalisée pour la grand-messe américaine de l'image de synthèse : le Siggraph... Renseignements pris, ces illustrations n'ont rien à voir avec le film.



SONY BIZ

■ **PLAYSTATION 2000.** La conférence de présentation de la machine aux éditeurs tiers (Namco, Square, From Software, Capcom, Konami, etc.) aura lieu mi-décembre, et non fin novembre. Les dernières infos indiquent que Toshiba fabriquera le CPU (LSI 64 bits Risc avec décodeur Mpeg2 intégré). Selon les rumeurs, la bête serait pourvue d'un connecteur IEEE capable de relier la console à toute la gamme des produits Sony (lecteur vidéo numérique, imprimante...). Outre des fonctions Web TV, la machine pourrait charger, à partir du Net, des fichiers MP3 (compression audio de même qualité qu'un fichier audio normal sur CD mais occupant dix fois moins de place).

■ **LE PERE NOËL EN VUE ?** Pour contrer Sega et Nintendo, SCEI baisserait prochainement le prix de sa Playstation au Japon pour l'amener à 9 800 yens (environ 460 F) et sortirait un pack Playstation + Pocket-Station à 12 000 yens (580 F).

■ **LA PS UNIVERSELLE ?** Une sorte de cartouche nommée "Sniper", de la taille d'une Action Replay, est en vente au Japon. Se branchant sur le port d'extension, à l'arrière de la console, elle permet de faire tourner les CD-Rom de jeux de n'importe quel pays sur toutes les PS. La bête est vendue aux alentours de 450 francs.

■ **SQUARE (ENCORE ?).** Eh oui, encore ! L'éditeur va sortir un second volet de Parasite Eve malgré l'échec relatif du premier opus. Pour l'occasion, les équipes américaines ont été écartées, et le jeu serait développé au Japon. Toujours selon la rumeur, l'éditeur adapterait la suite de Chrono Trigger sur la Playstation 2000.

BIZNESS

VIRGIN INTERACTIVE. Le feuilleton Virgin (voir C+ 81) est en passe d'aboutir ! La direction du groupe (Tim Chaney, président européen, et quelques financiers) s'est chargée de racheter à Viacom la structure mondiale de Virgin Interactive. Les financiers appellent ça un "Management Buy Out" (MBO). Mais si ce consortium a racheté les différentes filiales de VIE dans le monde, on a aussi appris que la filiale américaine fermera ses portes dans le courant de l'année prochaine.

CANAL+ DE BROUILLES ? Infogrames et Canal+ sont-ils sur le point de rompre leurs accords (de distribution tout du moins) ? C'est ce que laisse entendre CTW. Le groupe Vivendi (ex-Générale des eaux) vient en effet de racheter le plus gros éditeur mondial de jeux PC, Cendant, pour un montant estimé à plus de 3,6 milliards de francs ! Vivendi possédant plus de 30 % du capital de Canal+, et Cendant étant un concurrent d'Infogrames, tout porte à croire que l'idylle entre Canal+ et Infogrames va bientôt prendre fin.

LA SATURN, C'EST FINI. M. Irimajiri, patron de Sega, a annoncé officiellement que "la production de Saturn s'arrêtera à la fin de l'année". Mais la production des jeux continuera jusqu'à la mi-99 puisque "cinq millions de personnes continuent d'utiliser le système".

MGM ET EA. L'accord de distribution et développement qui liait MGM Interactive et EA vient d'être renforcé. MGM se chargera de développer des titres PC et consoles, alors qu'EA assurera toute la partie vente, marketing, pub et distribution. L'un des premiers titres à sortir suite à cet accord sera Tomorrow Never Dies sur Playstation.

Licence foot ELECTRONIC ARTS RAFLE TOUT !



● L'ambition d'Electronic Arts est claire: dominer la catégorie des sports dans le jeu vidéo et plus particulièrement faire main basse sur la sphère (méchamment lucrative) du football. CTW nous apprend que, pour réaliser ses objectifs, l'éditeur n'y est pas allé par quatre chemins: il a empêché les droits des deux prochaines Coupe du monde (en 2002 et 2006), de l'Euro 2000, des Championnats allemand, anglais et espagnol, et a renouvelé pour huit ans sa licence Fifa ! Si cela ne suffisait pas, EA promet de dégoter trois licences de joueurs phares par an. Il faut dire qu'Electronic Arts vise plus de 80 % des parts de marché dans le domaine du football. On n'ose imaginer le paquet de dollars qu'a dû verser la firme ! Une chose est certaine, l'éditeur compte bien rentabiliser son investissement et pourrait sortir jusqu'à trois titres de football par an ! Les amateurs peuvent se frotter les mains, et les éditeurs concurrents sortir leurs mouchoirs...



For the Good of the Game

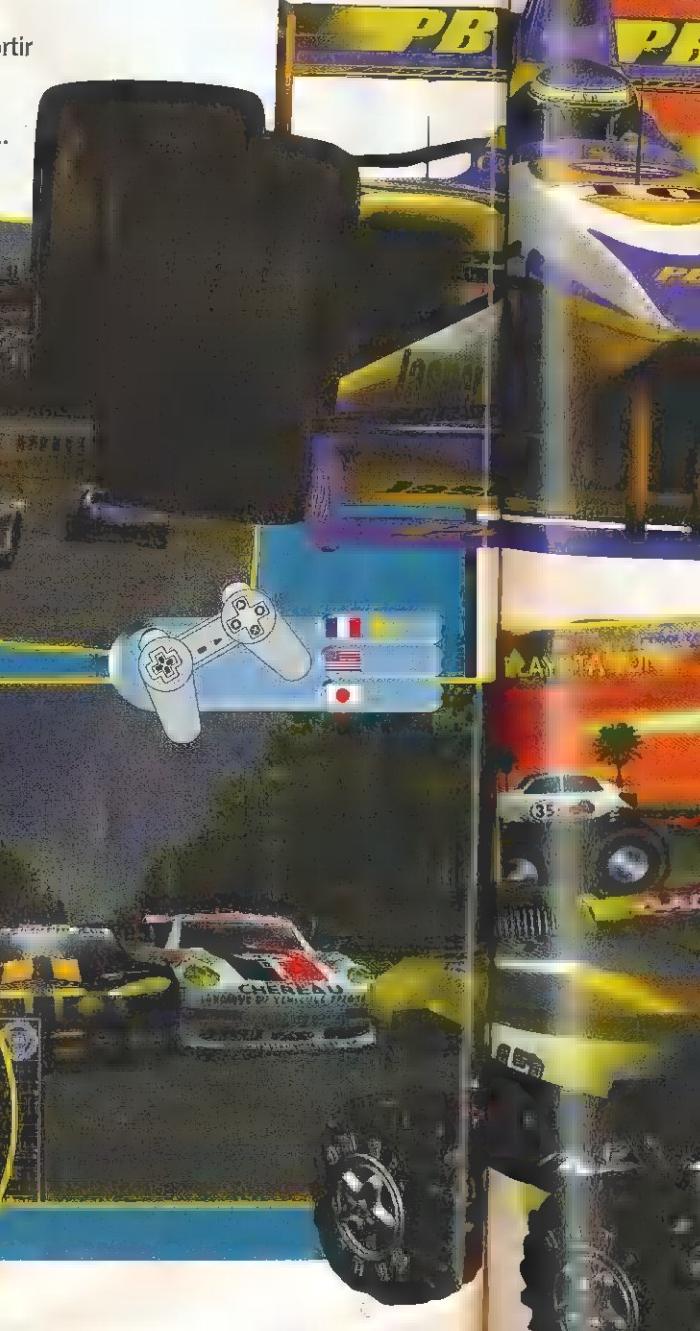


THE FA PREMIER LEAGUE



Le Mans

La licence d'Infogrames porte enfin ses fruits. Voici le premier jeu basé sur les 24 heures du Mans. Vous trouverez trois modes de jeu (Arcade, Le Mans, Team, nnat), 11 circuits (dont celui sur lequel s'effectue cette course mythique) et trois types de voitures (prototypes, GT1, GT2). Le jeu se révèle très orienté simulation et offre même une option permettant de jouer pendant 24 heures (avec possibilité de sauvegarde). Les circuits les bolides sont parfaitement calqués sur les originaux.





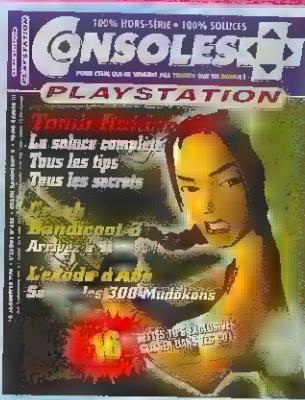
Monaco GP 2

Ubisoft a bien compris la manne que pouvait représenter la simulation automobile et s'est lancé depuis deux ans dans des développements marathon.

Premiers résultats sur consoles : ce Monaco GP Racing Simulation 2 (qui par ailleurs sortira en janvier au Japon sur Dreamcast). Le jeu ne propose pas de concourir uniquement sur le circuit de Monaco, mais bien sur les seize circuits du Championnat du monde de F1. Vous retrouverez 11 écuries, 22 voitures pilotes et la possibilité d'optimiser les performances de vos bolides. Le règlement de la FIA est respecté à la lettre, cinq modes de jeu différents sont proposés, et vous pourrez jouer à deux sur N64 ou Playstation via un écran splité (une option Link pour jouer à trois est proposée sur Playstation).



SOLUCES



■ **DE LA SOLUCE.** Pour notre nouvelle fournée de soluces Playstation, nous nous sommes concentrés sur trois jeux monstrueux. Au programme, la soluce complète, les secrets et les tips de **Tomb Raider III** (plus de 40 pages !) ; ■ totale sur **Crash Bandicoot 3** ; et comment libérer les 300 Mudokons de l'**Exode d'Abe**. Vous trouverez également 16 jaquettes tips pour les meilleurs jeux du moment et les plus grands titres Platinum.

■ **TOUJOURS ■ LA SOLUCE.** C'est Noël ! Double ration de travail chez Emap ! Notre confrère **Nintendo Magazine** s'est fendu d'un hors-série dédié aux meilleurs jeux de N64. Et quand Nintendo Mag' fait un hors-série, il ne le fait pas à moitié. Vous trouverez donc les soluces complètes de **Zelda** (90 pages, une broutille...), **Super Mario**, **Banjo Kazooie**, **GoldenEye**, **Mission: Impossible**, **Yoshi's Story**. Excusez du peu !

■ **ENCORE DE LA SOLUCE !** Vous souhaitez compléter votre collection de Consoles+ ou de **Nintendo Magazine** ?

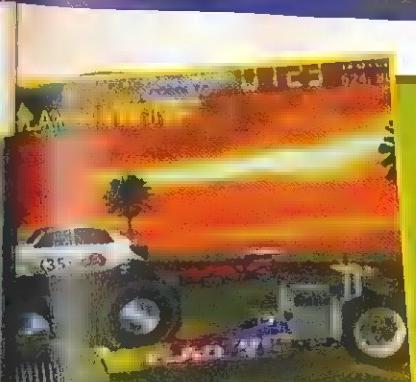
Vous cherchez la soluce de votre jeu préféré ? Inutile d'appeler la rédaction. Téléphonez aux :

- **01-41-86-18-70** (pour les mags de l'année en cours)
- **01-64-81-20-23** (pour ceux des années passées).

Vous retrouverez la majorité des soluces de nos hors-série sur notre serveur Minitel **3615 TCPLUS** (2,23 F/min).

Carmageddon

Voici enfin les premières images des versions Playstation et Nintendo 64 d'un jeu qui défraya la chronique sur PC : Carmageddon. SCI a décidé de faire un mix des deux opus PC. Le carnage routier s'avère toujours aussi sanglant, mais, à la différence des versions PC, le titre sur consoles propose de remplir des missions spécifiques dans une quarantaine de niveaux. Par contre, le blast de piétons (disons plutôt zombies ou animaux, les mamies n'ont pas réussi à passer la censure) est toujours de rigueur. Vous aurez toujours la possibilité de booster votre engin pour en faire un monstre de puissance et de vice. Les deux versions proposent des modes Multijoueurs en écran splité.



MANGA+

■ "WING MAN 6". Ce volume, à ne pas rater, représente un moment charnière dans la série. On assiste au terrible combat entre Wingman et Aoi, et à l'arrivée d'un nouveau personnage très important, Lilo, qui vient du même monde qu'Aoi.

■ "TEKKEN CHINMI 10". Ce manga continue son petit bonhomme de chemin, malgré des graphismes un peu trop approximatifs heureusement compensés par un scénario de qualité. Les aventures de ce "karaté kid" sont intéressantes. Il apprend de nouvelles techniques et reçoit des leçons de "vieux" maîtres, originaux à souhait.

■ "EVANGELION 3". Il faut reconnaître que le manga passe beaucoup mieux que la série télé. On en est toujours au début, et l'intrigue générale ne se dévoile qu'au fur et à mesure. Quand vous apprenez l'origine des Eva, vous allez être surpris. Enfin cela devient tout de même un peu lassant.

■ "ORANGE ROAD 10"

Rien ne ressemble plus à un manga de K.O.R qu'un autre manga de K.O.R. Comme pour "Ranma" à une certaine époque, on note un essoufflement de la série. Il est vrai qu'à force de lire des histoires complètement anecdotiques, on finit par tourner en rond.

■ "MACROSS 7 TRASH"

Le mangaka Haruhiko Mikimoto, "character design" très célèbre, possède un trait vraiment superbe, un style qui a inspiré énormément de dessins animés... Heureusement que M. Mikimoto est là pour nous enchanter car, côté scénario, Macross commence à vieillir. Dès le troisième volume, on avait déjà presque tout compris de ce qui allait se passer...

Sazan Eyes

Ce manga est très important à plus d'un titre. D'abord, on y apprend ce qui s'est réellement passé lors du combat entre Bénares et Paï : on découvre que la Paï que l'on suivait depuis ce temps-là n'est en fait qu'un serpent, loyal et fidèle serviteur de Bénares... Cet ouvrage lève aussi le voile sur les mystères qui entourent la Terre sainte des Sanjiyans. Comme le récit du combat contre Bénares, cet épisode est quasi indépendant et clôt la deuxième série d'OV. Le plus incroyable avec les "3x3 Eyes", c'est leur qualité narrative : Y. Takada ne s'essouffle jamais et on n'a pas fini de se régaler, car il y encore un bon paquet de ses mangas à traduire.



CITY HUNTER

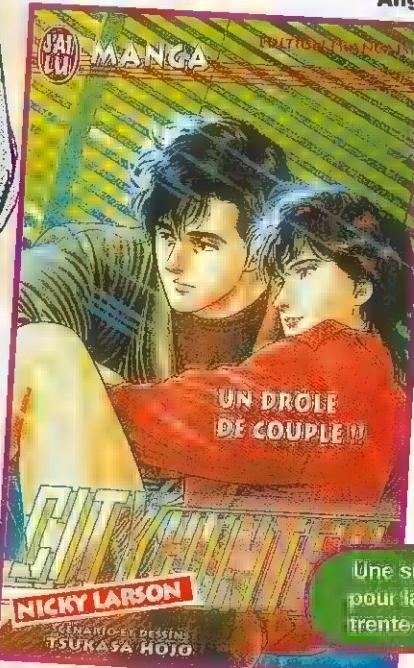


C'EST
PAR
AM..R
POUR
TOI...

On arrive déjà au volume 32, bientôt la fin, snif ! Ceux qui ont vu toute la série pourront comparer les graphismes entre les premiers et les derniers volumes. Il y a un gouffre, et quelques années aussi. Dans cet épisode, Tsukasa Hojo a atteint la pleine maturité dans son style, qui peut être très réaliste. Là encore, il s'agit d'un manga à ne pas rater puisqu'on y rencontre Mick Angel, une copie conforme de Ryo à la sauce américaine. Mick

Angel a pour habitude,

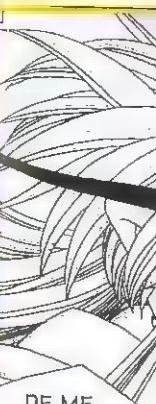
avant d'éliminer un quidam, de lui piquer sa petite amie pour qu'elle ne souffre pas. Mais cette fois-ci, sa cible est Ryo, et il va devoir séduire Kaori ! Ce volume permet aussi d'assister à la toute première rencontre entre Ryo et Kaori, lorsque celle-ci était très jeune...



Une superbe illustration pour la couverture de ce trente-deuxième manga.

Billet d'
PR

■ Avec le "l" ont disparu d'OAV par morceaux, sur nos petits rien à la télé continuent à ("DBZ", "Jean remake de "C" puis, toujours leurs animés pouvoir offrir décarcassent



DE ME
MONTRER
À VISAGE
DÉCOUVERT
SANS VOTRE
PERMISSION
III

Enfin, Myst a ot
on va découvrir

Vap

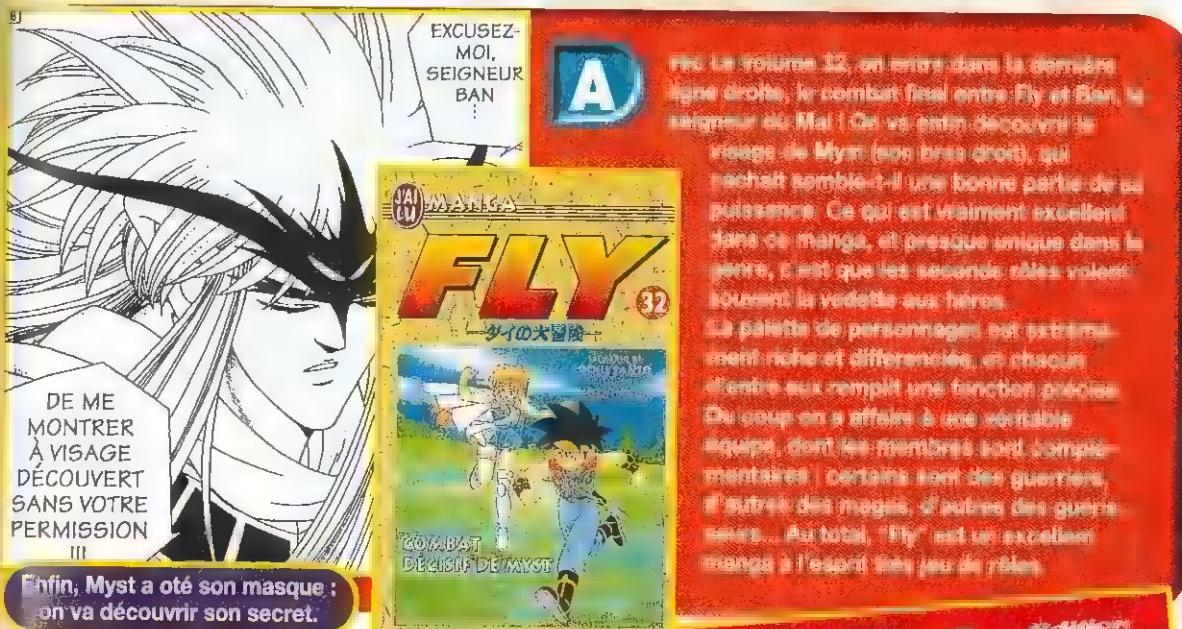
L
es g
clas
en e
Moebius" par e
imaginez un mé
"Batman" ! Le h
detective, très jo
parents sont mo
un malfrat de fa
possède un fidè
une cave souterr
d'appareils très
fonctionnent à la
qui plait beauco
les effluves épa
soient pour acc
fini, "Vapeurs D
ver à comment i

Billet d'humeur,

PRIVÉ DE TV

■ Avec le "limogeage" de Dorothée, ce qu'on pouvait craindre est arrivé... les dessins animés japonais ont disparu des écrans TV français. Il n'y a plus que Canal+ qui diffuse un film d'animation ou une série d'OAV par mois. Le câble propose effectivement quelques rediffusions, mais sur nos grandes chaînes hertziennes, plus rien ! Depuis combien de temps n'a-t-on pas vu une série télé récente débarquer sur nos petits écrans ? On se retrouve un peu dans la même situation que nos voisins britanniques : rien à la télé et un marché des cassettes vidéo saturé. Heureusement, en France, on a des mangas qui continuent à marcher pas trop mal. Et quand on sait l'impact qu'ont eu plusieurs séries télé japonaises ("DBZ", "Jeanne et Serge", "Cobra"...), on se dit que ce serait une bonne idée de programmer un remake de "Olive et Tom".

■ Puis, toujours dans la série coups de gueule, on s'insurgera contre les éditeurs japonais qui sortent leurs animés en DVD sans aucun dialogues sous-titrés... C'est quand même le but de ce support de pouvoir offrir des sous-titres dans un maximum de langues ! Ça sert à quoi que les constructeurs se décarassent !



■ ■ ■ Un volume 12, on entre dans la dernière ligne droite, le combat final entre Fly et Ban, le Seigneur du Mal ! On va enfin découvrir le visage de Myst (son bras droit) qui faisait semble-t-il une bonne partie de sa puissance. Ce qui est vraiment excellent dans ce manga, et presque unique dans la genre, c'est que les seconds rôles violent souvent la vedette aux héros. La palette de personnages est extrêmement riche et différenciée, et chacun d'entre eux remplit une fonction précise. Du coup, on a affaire à une véritable équipe, dont les membres sont complémentaires : certains font des guerres, d'autres des magies, d'autres des guerres et autres... Au total, "Fly" est un excellent manga à l'esprit bien jeu de rôle.

Vapeurs Detectives

Les graphismes de ce manga sont assez classiques mais vilains du tout. Asamya en est l'auteur. On lui doit déjà "Silex" par exemple. Au niveau du scénario, imaginez un mélange de "Conan" et "Batman". Le héros est un détective très jeune, dont les parents sont morts, assassinés par un malfrat de façon mystérieuse. Il possède un fidèle majordome, et une cave souterraine pleine d'appareils très sophistiqués... qui fonctionnent à la vapeur (référence à une époque où il plait beaucoup aux mangakas). La nuit, dans les effluves épaisse de la ville, les criminels sortent pour accomplir leurs forfaits... Au final, "Vapeurs Detective" se laisse lire. On verra comment il évolue.



ANIMÉ+

■ "X-OR 3". Eh oui ! Les aventures de l'ancêtre de "Bioman" sont rééditées. C'est kitsch et assez nul, mais il doit bien se trouver quelque part un fan ou deux ?

■ COFFRETS. Une idée cadeau pour Noël ? On vous conseille les coffrets de plusieurs vieilles (mais néanmoins excellentes) séries télé. Pour une somme modique, vous pouvez faire un heureux en offrant les box de "Capitaine Flam", "Albator" ou des "Mystérieuses cités d'or". A moins que vous ne préfériez suggérer l'idée, à vos parents par exemple...

■ "NADIA 10". La série télé de "Nadia" en est déjà à sa dixième cassette, et il faut absolument sauter dessus si vous ne la connaissez pas. Après un début un peu lent, cela devient réellement passionnant et pour une fois qu'un des héros est français...

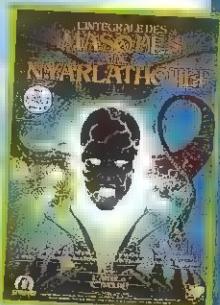
■ "EVA SE TIRE AVEC LA CAISSE". Le directeur de Gainax a été arrêté pour vol et détournement de fonds ! Rappelons que Gainax est à l'origine de séries aussi célèbres que "Evangelion" ou "Nadia". Pour vous donner une idée, la série télé "Evangelion" a rapporté 75 millions de francs à son producteur et les deux films plus de 120 millions. Le directeur avait juste dissimulé la bagatelle de 29 millions !

■ RETOUR AUX SOURCES... Un temps en perdition au Japon, l'animation revient à ses sources. On note la réédition de "Bubblegum Crisis" et surtout de magnifiques remakes en laser-discs et DVD des séries "Getta Robot", "Galaxy Express 999" et "Albator" ("Captain Harlock" en japonais). Les fans peuvent se ruer, car le niveau de réalisation, qui allie design original et dernières techniques d'animation, est élevé !

JEUX DE RÔLES

■ NYARLATHOTEP LE GRAND !

L'intégrale des "Masques de Nyarlathotep" est enfin disponible en français. La plus célèbre campagne jamais conçue pour "L'Appel de Cthulhu" se présente sous la forme d'un bouquin de 224 pages, écrit tout petit. En prime, de nouveaux chapitres inédits. On fonce !

**■ VIEILLES**

PIERRES. "Les Ruines du château Zenthil" constitue un supplément en boîte pour "AD&D", qui présente un gros château à deux époques différentes. A l'intérieur, un guide de 128 pages, un livre d'aventure, trois cartes, huit fiches PNJ... Un bon donj' à l'ancienne, à ne pas louper.

■ BAIN DE SANG. "Le Pays des deux rivières" est un supplément – que l'on peut qualifier de musclé – de "Chronopia", jeu de combat avec figurines. Le souverain unique tourne ses armées vers le sud où se terrent les sinistres Stygiens. Ça risque bien de saigner !

■ GRANDE MAGIE. Des suppléments en pagaille pour "Ars Magica" en V.O. : "Kabbalah" (un sourcebook consacré à la culture judaïque, un bijou), "Festival of the Damned" (scénario) et "Wizard's Grimoire" viennent s'ajouter à une liste déjà bien fournie. Rappelons que dans "Ars Magica", tout le monde joue les magiciens.

■ MANGE, C'EST DU QUÉBÉCOIS. Dream Pod 9, la boîte canadienne qui nous avait offert "Heavy Gear", un jeu de robots rigolo, récidive avec "Tribe 8", une production post-apocalyptique du plus bel effet et vivement recommandée à nos lecteurs anglophones en mal d'ambiances torturées.

Monkey Hero

Le premier jeu du développeur américain Blam ! est très inspiré des premiers épisodes de Zelda – les créateurs ne s'en cachent pas. Pour preuve de leur inspiration – héros Monkey sera toujours vu de haut, mais il évoluera dans des décors en 3D. Le jeu propose de parcourir une quinzaine de donjons de manière à rassembler les huit chapitres du livre de l'histoire de la magie, dérobé par un affreux. La durée de vie semble donc des plus raisonnables – pour un jeu de ce type, c'est bien le moins.

Niveau armement, votre personnage pourra user d'un bâton – la puissance évolutive – surtout balancer des sortiléges tirés de son bouquin de magie. On n'atteint certes pas le niveau d'un Final Fantasy, mais le jeu s'avère plutôt mignon et pourrait représenter un bon investissement pour qui veut s'initier au genre.

**Jeu de rôles****AD&D : PRÊT-À-JOUER**

● C'est un fait : sous sa forme actuelle, le jeu de rôles n'est pas un loisir très accessible. Ça fait vingt ans que les éditeurs se demandent comment changer les choses, vingt ans qu'ils travaillent pour aboutir aujourd'hui à ce must, traduit chez Descartes. Le fruit de leur labeur se présente sous la forme d'une grosse boîte

"AD&D", façon jeu de plateau, bourrée de matos à craquer : un livret d'introduction au Manuel des joueurs, un autre au Guide du maître, un troisième au Bestiaire des monstres, un grand plan cartonné en couleur, un écran, des dés polyédriques et, gâteau sur la cerise, six figurines en métal. Tout ce qu'il faut, en fait, pour commencer à jouer immédiatement. La présentation est impeccable, et les infos présentées de façon rationnelle (enfin !).

Ami lecteur, si tu n'entraves rien au JDR, c'est le moment ou jamais de casser la tirelire et d'en sortir 249 tout petits francs !



Le jeu de plateau est assez original : on joue avec un écran et des cartes. Mais ça fonctionne assez bien. Pour commencer, le jeu propose plusieurs règles de base, mais aussi des variantes pour les personnes qui veulent faire quelque chose de différent. Le jeu propose plusieurs types de missions, mais aussi des combats et des explorations.



Krossfire

R
Diffi

Achète! Vends!
Echange!
et viens tester
les toutes dernières
NOUVEAUTÉS
dans notre Espace Club.



→ de -30%
→ à -70%
sur l'achat de jeux d'occasion

Pour l'achat du
Crash Bandicoot 3

Difintel-Micro t'offre

1 sac à dos
GENIAL!
(valeur 100F)

Pour l'achat de Knockout Kings 99
du NHL 99

1 superbe Porte-monnaie
scratch labélisé EA SPORTS
OFFERT!



**70F
OFFERTS**

Pour l'achat d'une manette
Double Shock
+ 1 carte mémoire

**50F
OFFERTS**

Pour l'achat d'un Pad
+ 1 carte mémoire

Ses offres sont valables
sur présentation du magazine Consules

Retrouve ton magasin
Difintel-Micro
près de chez toi...

SPECIALISTE
DU JEU
EN RÉSEAU

Difintel-Micro est une enseigne déposée et protégée par la Société des Produits et Services de la Presse et de la Communication (SPS). Les enseignes et les logos sont la propriété de SPS.

JEUX VIDÉO

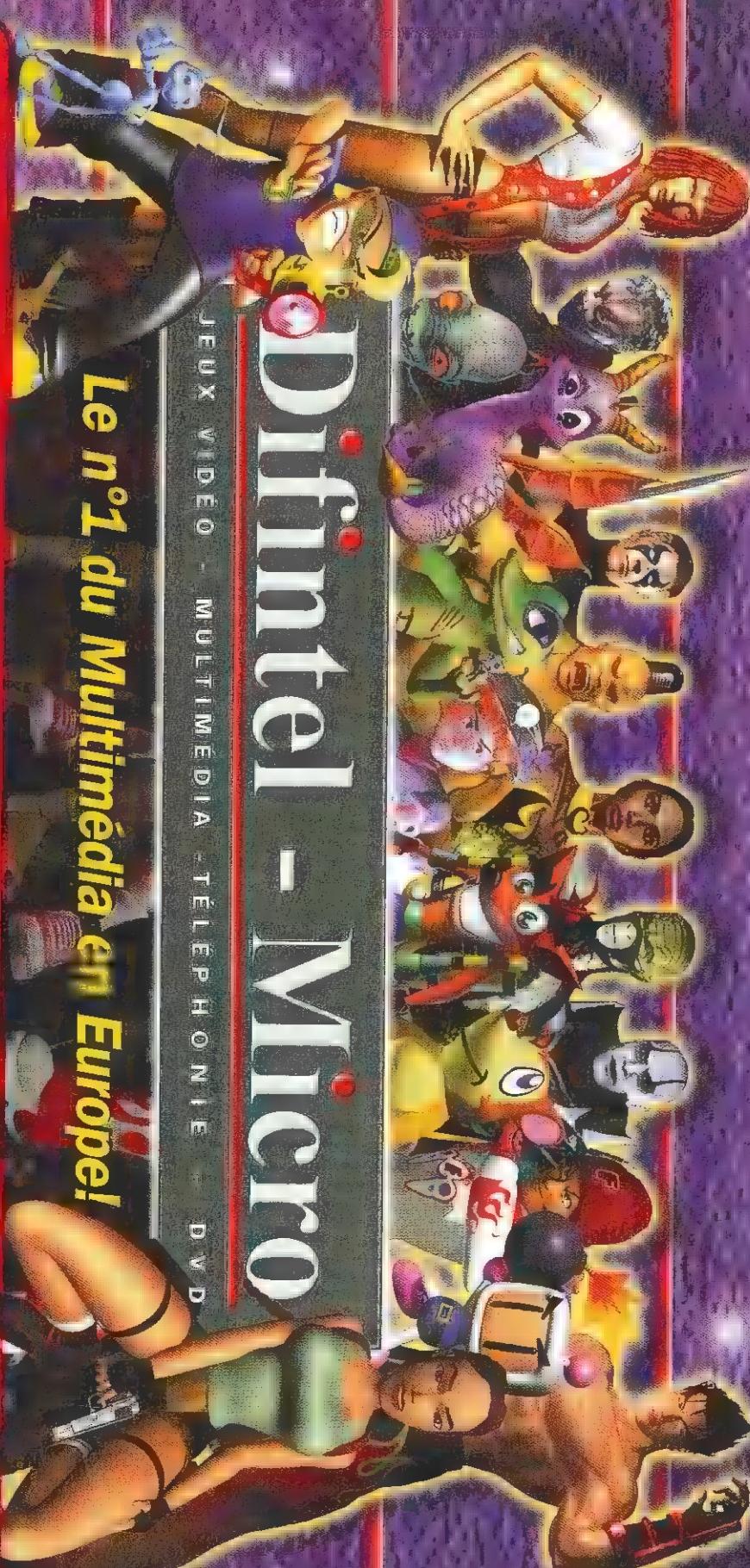
MULTIMÉDIA

TELEPHONE

DVD

Difintel-Micro

Le n°1 du Multimédia en Europe!



DREAMCAST

PONTES. Ça bouge pas mal chez Sega en ce moment ! Les Etats-Unis et l'Europe recrutent en vue du lancement de la Dreamcast à la rentrée 99. En France, Sega compte multiplier ses effectifs par trois et ■ "débauché" l'ancien patron d'Electronic Arts France, Dominique Corre, qui prend donc la tête de la filiale après Philippe Deleplace.

PONTES (BIS). Au Japon, on entend dire que le PDG de Sega, Ichiro Irimajiri, va revenir à ses premières amours (la voiture) et quitter la tête du groupe. Des sources bien informées indiquent que l'homme qui a relancé Honda aux Etats-Unis aurait signé avec le géant américain General Motors (constructeur automobile numéro 1 mondial). On pourrait voir l'ancien PDG de Sega, Monsieur Nakayama, ressurgir mais Sega France se refuse à confirmer cette rumeur.

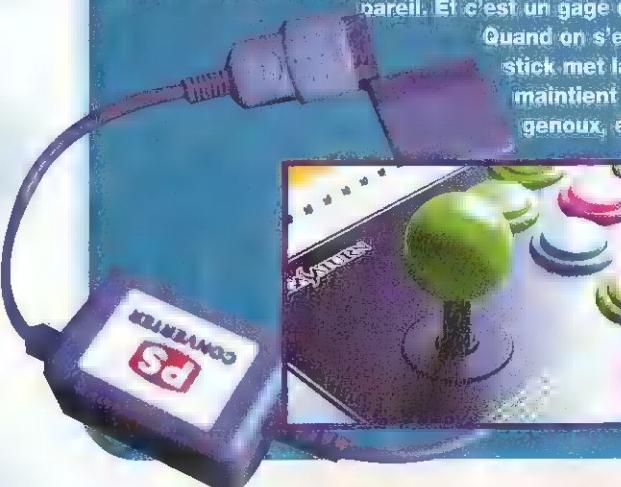
LES ZOMBIES BLEUS... Rappelons que Square a débauché récemment la totalité de l'équipe de développement du jeu Bio Hazard. Capcom n'a pas eu le temps de la remplacer et ce sont apparemment des équipes de Sega, chapotées par le producteur des deux premiers opus, qui développeront le jeu pour la Dreamcast.

... EN RETARD. Toujours sur le front de Bio Hazard, des rumeurs persistantes laissent entendre que Capcom aurait repoussé la date de sortie de son jeu à la fin d'année 99 (au lieu du printemps). La raison invoquée ? L'éditeur, qui envisage de vendre un million d'exemplaires de son titre sur le Japon, attendrait que trois millions de consoles soient installées dans les foyers avant de lancer son monstre.

Virtua Stick L'ARME FATALE

Le grossiste Web a mis la main sur les derniers sticks arcade de la Saturn, arrivant en direct du Japon, identiques au tableau de bord des bornes d'arcade Sega. Stick robuste, boutons énormes, couleurs vives et différencierées... tout est pareil. Et c'est un gage de qualité et de solidité.

Quand on s'est excité dessus avec Virtua Fighter, on sait que ce stick met la claque à tout ce qui existe déjà ! Son poids le maintient bien en place, que ce soit sur une table ou sur vos genoux, et, petite option sympa, pour chaque bouton, on peut mettre un auto-fire, à vitesse réglable, ce qui est intéressant pour les jeux comme Athlete's King ou Winter Heat. Le distributeur propose aussi le Virtua Stick avec un convertisseur de prise (d'une valeur de 60 francs environ), qui vous permettra de jouer sur Playstation et bientôt sur Dreamcast ! Le résultat est convaincant. Alors, si vous venez d'acquérir Virtua Fighter c'est l'occasion d'investir. De plus, le prix du stick avoisine les 250-300 francs. Alors, jetez-vous sur cet accessoire génial !



Bio Sensor PLEIN LES OREILLES

A l'occasion de la sortie de Tetris 64, Seta a eu l'idée étrange de coupler le jeu avec un accessoire bizarre, le Bio Sensor. Une partie de l'objet s'accroche à l'oreille, et l'autre se met dans le slot Mem Pak du pad N64. Le clip sur l'oreille mesure votre rythme cardiaque et envoie l'information au jeu. Deux modes sont alors disponibles : le mode Relaxation, qui ralentit la chute des pièces quand votre cœur bat très vite, et le mode Heart Attack (spécial masochistes), qui au contraire

l'accélère en même temps que vos pulsations ! Avec un accessoire comme ça, les poussées d'adrénaline deviennent inévitables... Pour l'instant, hormis Tetris 64, aucun jeu n'est compatible et le Bio Sensor n'est disponible qu'au Japon.



Câble RVB avec sortie audio TIME CRISIS EN DOLBY SURROUND !

Ce petit câble anodin est une bavaille géniale ! Les nouvelles Playstation n'étant pas équipées de sortie RCA, les joueurs devaient jusqu'alors se contenter du son sortant de la prise RVB. Ce câble vous permettra de brancher votre Playstation sur une chaîne hi-fi, ou mieux, sur votre ensemble ACG TMX Dolby Digital, grâce à des prises RCA intégrées. De plus, une sortie vidéo RCA vous permet de jouer à des jeux de 3D compatibles avec le Guncon (comme Time Crisis ou Paint Blank). Plusieurs fabricants le proposent, dont les grossistes Web et Blaze. Ce petit câble coûte environ 10 francs.



Sphere LA P A LE

L'appareil d'Ascci est très espèce de gros caoutchouc. Playstation de Cet accessoire "levier" direct pour les jeux courses. La sphere peut bouger dans tous les sens, décaler, la tour pivoter. Cependant, peu trop rigide, il faudra maîtriser son usage. Alors, jetez-vous sur cet entraînement intensif. Heureusement,

Câble

On continue pour Playstation. Playstation est intégrée à la machine, Sony console de se pourrez néanmoins Au lieu d'une S-vidéo et d'un image sera Toutefois, si Si vous êtes fans Ce câble est

ZE TO
● Cette fois, classement va évoluer. Vous exprimez vos Ce palmarès. Ne vous étonnez pas (les titres atten

TOP
Collin McRae's
Gran Turismo
Parasite Eve
Resident Evil
ISS 98 (N64)

Sphere 360° LA PLAYSTATION A LES BOULES

● L'apparence du Sphere 360° d'Ascii est très bizarre : une espèce de grosse boule en caoutchouc surplombe un pad Playstation de couleur argentée. Cet accessoire, qui sert de "levier" directionnel, est conseillé pour les jeux en 3D et les courses. La sphère peut se bouger dans tous les sens, on peut la pousser, la tirer, la décaler, la tourner ou la faire pivoter. Cependant elle est un peu trop rigide et avant de maîtriser son maniement, vous devrez passer par un entraînement intensif. Heureusement, un CD de démo

est livré avec le pad, qui vous donne les leçons rudimentaires de "pilotage". Plusieurs configurations permettent de s'adapter à différents types de jeu. A part cela, le Sphere 360° est assez agréable au toucher, que ce soit la croix (qui est en fait un rond très doux), la boule ou les boutons. En fin de compte, il s'agit d'un accessoire très délicat à manipuler au départ (malgré



sa robustesse), même s'il provient d'une très bonne idée, mais il faut beaucoup de volonté avant d'exploiter correctement son potentiel. Cet accessoire coûte environ 300 francs.

Câble RVB S-VHS

On continue avec les câbles, et la sortie S-vidéo pour Playstation. Seules les premières séries de Playstation étaient équipées d'une prise S-vidéo intégrée à la console. Mais, avec la baisse du prix de la machine, Sony a décidé d'amputer peu à peu sa console de ses options. Qu'à cela ne tienne, vous pourrez néanmoins brancher ce câble sur la sortie RVB. Au lieu d'une prise péritel, vous disposerez d'une prise S-vidéo et d'une sortie RCA (ou Cinch) pour le son. L'image sera du coup de bien meilleure qualité que les RCA classiques, et équivaudra à la qualité du RVB. Toutefois, si vous jouez à un jeu japonais avec une console française, l'image affichée sera en noir et blanc. Si vous êtes fan d'images de très bonne qualité ou que vous voulez en capturer, il vous le faut absolument. Ce câble est également proposé par les grossistes Web et Blaze, pour environ 70 francs.



ZE TOP DES LECTEURS

● Cette fois, ça y est ! Comme promis depuis deux mois maintenant, voici le premier classement de jeux réalisés par vos soins. Evidemment, ce TOP des lecteurs est destiné à évoluer. Vous êtes donc attendu sur notre serveur Minitel 3615 TCPlus (2,23 F/min) pour exprimer vos suffrages.

Ce palmarès a été réalisé grâce à 50 de nos connectés et date du 25 novembre 98. Ne vous étonnez donc pas de trouver Zelda, Tomb Raider 3 ou 1080° dans les Most Wanted (les titres attendus avec impatience) alors qu'ils sont déjà disponibles.

TOP

Collin McRae Rally (PS)
Gran Turismo (PS)
Parasite Eve (PS)
Resident Evil 2 (PS)
IS 98 (N64)

FLOP

Batman & Robin (PS)
Beast Wars Transformers (PS)
Men In Black (PS)
Bio Freaks (N64)
Coupe du monde 98 (PS-N64)

MOST WANTED

Zelda 64 (N64)
1080° (N64)
Fifa 99 (PS)
Tomb Raider 3 (PS)
X-Files (PS)

ACCESOIRS

■ VOLANT. Le volant de la Dreamcast sortira en même temps que le jeu Sega Rally 2, le 14 janvier dans l'archipel nippon. L'accessoire sera vendu 5 800 yens (soit environ 350 francs) mais on ne sait toujours pas s'il sera doté d'une fonction "retour de force".

■ RECONNAISSANCE VOCALE. Le père de Mario sortira son système de reconnaissance vocale pour la Nintendo 64 en décembre au Japon. Sega a évidemment riposté illico et annoncé le lancement de son propre système dans la foulée : il se présentera sous la forme d'un pack doté d'un micro, qui se glissera dans le port VM de la manette. Sa sortie est prévue pour mars.

■ CANNE À PÊCHER. Voici un accessoire qui permettra de s'adonner à Get Bass sur Dreamcast, à partir de février au Japon, et qui n'est rien d'autre que le "pad-moulinette" Playstation développé par Ascii. Ce dernier s'est juste contenté de revoir la connectique pour l'adapter au port de la nouvelle machine Sega. Apprenez également que le "pad-moulinette" Playstation et le jeu de pêche qui l'accompagne sortiront officiellement en France en février.

■ LA VM "DISQUE DUR".

On sait déjà que l'on pourra sauvegarder ses adresses Internet sur la Visual Memory. Mais qu'en sera-t-il des images ou des textes ? Apprenez qu'il faudra passer par le VM "disque dur", une carte mémoire dotée d'une capacité bien plus importante. Cet accessoire devrait sortir en mars 99 au Japon, à un prix encore non déterminé.

Eidos! Eidos! on re

GRÂCE AU SUCCÈS DE LA SÉRIE DES TOMB RAIDER ET DE QUELQUES JEUX PC COMME COMMANDO, LES CAISSES D'EIDOS DÉBORDENT DE DOLLARS. DERNIER RACHAT EN COURS : LA SOCIÉTÉ CALIFORNIENNE CRYSTAL DYNAMICS ET LES JEUX EN DÉVELOPPEMENT : LEGACY OF KAIN SOUL REAVER ET GEX 3 DEEP COVER GECKO, DEUX GROS MORCEAUX.

"MY NAME IS GEX, GEX BOND"

Gex 3 Deep Cover Gecko

Gex, le lézard le plus allumé de toute l'histoire du jeu vidéo, prépare son retour sur Playstation. Cette fois-ci, le reptile joue le rôle d'un agent secret aux multiples facettes. Voilà qui est propice à la multiplication des niveaux et à des idées toujours plus folles.

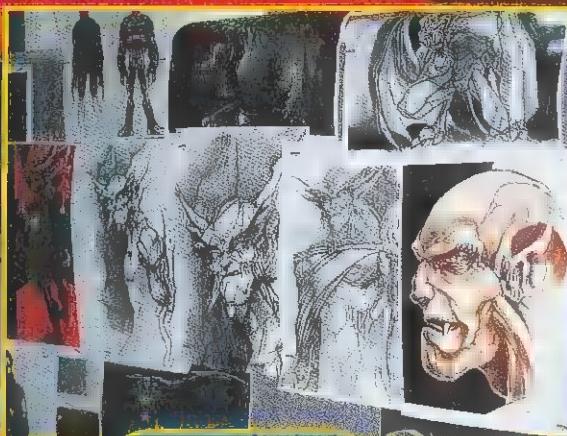
PLAYSTATION

Crystal Dynamics/
Printemps 99

Sorte de James Bond à la queue verte, Gex loue ses services d'agent spécial au plus offrant. Dans ce nouvel épisode, sa mission consiste à mettre la main sur l'agent Xtra, qui a été kidnappée par un ancien ennemi de Gex, Rez. Comme dans tout film ou parodie de James Bond qui se respectent, une charmante créature vous donnera des conseil à chaque fois que cela s'avérera nécessaire. Les producteurs de Gex 3 n'ont pas lésiné sur les moyens puisqu'ils ont choisi la pulpeuse Marliece Andrada en personne (l'héroïne de la série "Alerte à Malibu"). De sacrés atouts en perspective ! En ce qui concerne le jeu à proprement parler, Gex peut désormais se déplacer sous l'eau, à dos de crocodile ou de dromadaire, ou encore conduire des véhicules, comme des tanks. Des personnages secrets font bien évidemment partie du

Dans le futur, Gex dispose d'une armure digne d'un Goldorak.

jeu. Pas facile de les découvrir, mais les programmeurs de Cristal Dynamics assurent que cela vaut le coup de les trouver (ils évoquent entre autres la présence d'un dinosaure). Parodie parmi les parodies, Gex agent secret est capable de se déguiser en Sherlock Holmes, en pirate, en pharaon, en Romain, en vampire ou en militaire, chaque tenue correspondant à un niveau. On trouve donc des niveaux tels que l'Egypte, la Rome antique ou encore le vieux Londres. Le jeu est entièrement en 3D temps réel et se place en grand rival de Spyro le Dragon, l'humour en plus. Un soin particulier



Dans le futur, Gex dispose d'une armure digne d'un Goldorak.

L'époque romaine. Gex est habillé en centurion.



La loupe est à Sherlock Holmes ce que la Kro est à Spy : un instrument de travail indispensable.

a été apporté aux décors et aux environnements graphiques. Les programmeurs ont voulu faire de ce nouveau Gex un épisode à part entière, et non pas un quelconque Gex 2.5... C'est pourquoi le moteur d'animation graphique a été entièrement retravaillé et le système de caméra grandement amélioré.

Lancement du nouvel agent secret sur petit écran dès le printemps prochain....

n rentre du boulot...

OURS :

X.

KO

maine. Gex

centurion.



Les locaux de Crystal Dynamics dans la banlieue sud de San Francisco.



Les boss sont toujours d'une taille très impressionnante.

DRÔLES DE MONTURES

L'une des principales nouveautés de Gex 3 est que, désormais, notre lézard peut se déplacer dans des véhicules ou sur des animaux. Les niveaux sont bien évidemment en rapport la monture choisie.



Tel Lucky Luke sur son cheval, Gex chevauche un âne. Ambiance mexicaine.



En Egypte, c'est à dos de dromadaire que le lézard voyage. Admirer les décors.



Un niveau très dynamique et bourré d'actions. A bord de son tank, l'agent Gex fait régner l'ordre.



MARLIECE ANDRADE
as "Skylar Bergman" on
All American Television's BAYWATCH



MILLE ANS ET QUELQUES DENTS

Legacy of Kain SoulRe

Il y a un an, Legacy of Kain avait séduit bon nombre de joueurs. Insatiable, Crystal Dynamics s'est mis en tête d'améliorer le jeu en proposant une suite digne de ce nom et tout en 3D temps réel. Mille années ont passé depuis le dernier épisode...

La 3D temps réel domine pour la plupart des productions actuelles. Soul Reaver n'échappe pas à ce mode. Raziel, le personnage que vous dirigez, est un vampire déchu. Après un rite sauvage dans lequel le héros perd la moitié inférieure de son visage, Raziel, avide de vengeance, cherche par tous les moyens retrouver son ancien maître. L'intrigue est plantée, l'aventure

3D isométrique. On parle désormais de polygones texturés, d'effets de lumière en temps réel, d'éclairages aux sources multiples et des transparencies incroyables. Le personnage principal compte à lui seul pas moins de 550 polygones texturés ! Les ennemis, en règle générale, sont quant à eux constitués d'environ 300 polygones. Seuls les boss, au nombre de douze et de taille remarquable, disposent d'environ plus de polygones.

A l'instar de Tomb Raider, Raziel est capable de pousser ou de tirer des blocs de pierre et de les disposer comme il lui semble. Il peut même les faire pivoter afin de résoudre certaines énigmes. Raziel peut aussi escalader certaines parois, se suspendre ou s'accrocher à des falaises, et sa cape lui permet de planer quelques instants, le temps d'atteindre quelques

plates-formes placées loin de lui. Le héros peut également se servir d'objets pour éliminer ses adversaires. Ainsi, des pieux, qui se trouvent parfois sur le sol, peuvent lui servir à empaler un être malveu. Une fois morts, les ennemis laissent échapper leur âme dont se nourrit Raziel. Lui, en revanche, ne peut pas mourir. Quand son énergie vient à disparaître, Raziel passe alors sur le plan spectral, une sorte de monde parallèle à l'instar du monde des ténèbres dans Zelda sur Super Nintendo. Les morts-vivants sont nombreux et permettent à Raziel de retrouver rapidement de l'énergie. Ce monde spectral est accessible à

tout instant pour aider votre personnage à continuer l'aventure normalement. Par exemple, un pont peut-être détruit dans le monde normal et ne pas l'être dans le plan spectral. Raziel peut aussi nager sous l'eau avec souplesse et découvrir des passages secrets. Le jeu est constitué d'un seul niveau, gigantesque, divisé en une quinzaine de sous-niveaux liés les uns aux autres. De nombreuses énigmes vous attendent dans chacun d'entre eux... chaque mystère résolu ou chaque mécanisme actionné s'accompagne d'une séquence cinématique à la Metal Gear Solid, c'est-à-dire en 3D temps réel. Du grand art !

PLAYSTATION

Crystal Dynamics / Printemps 99

peut désormais commencer. La première chose qui frappe quand on voit Soul Reaver, c'est bien évidemment la qualité des graphismes. Ils n'ont plus rien à voir avec le premier épisode en

Si on vous dit que les graphismes sont peaufinés, c'est qu'ils le sont !

QUELQUES POUVOIRS

Raziel dispose de multiples pouvoirs et d'actions qui lui permettent de progresser dans le jeu. Nager, planer, grimper, empaler... En voici quelques unes...



En planant, Raziel peut aller sur des plates-formes qui sont en temps normal hors de sa portée.



Un pieu ramassé et hop ! on empale l'adversaire.



Le pieu peut également servir de masse d'arme ou de lance.



Raziel dispose de sorts magiques qu'il collecte au cours de l'aventure.



MONDE SPECTRAL

Il y a meurt dans Soul Reaver comment tuer quelqu'un qui est déjà mort ? Quand votre personnage perd son énergie, il passe dans un autre monde et doit absorber des âmes pour se régénérer. Le monde spectral sera aussi à évoluer dans le monde dit normal. Explications.

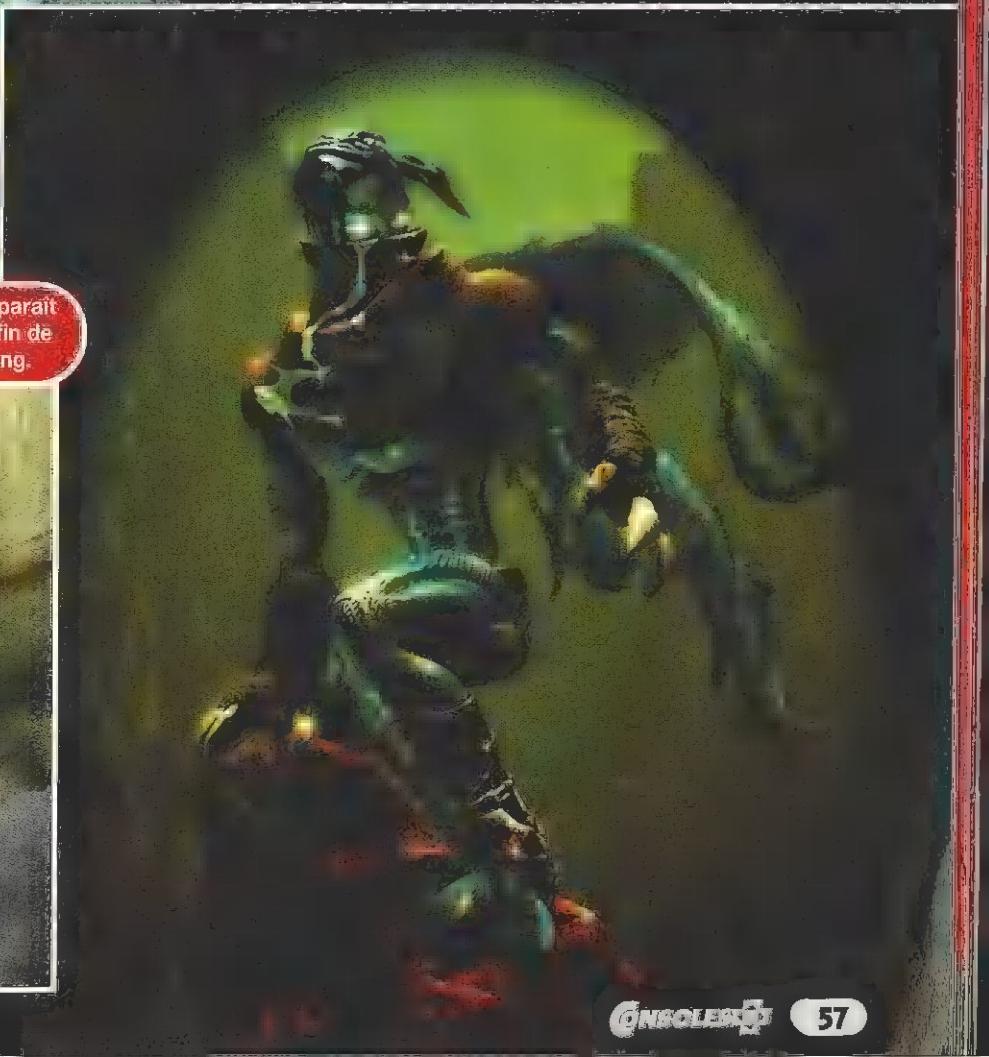
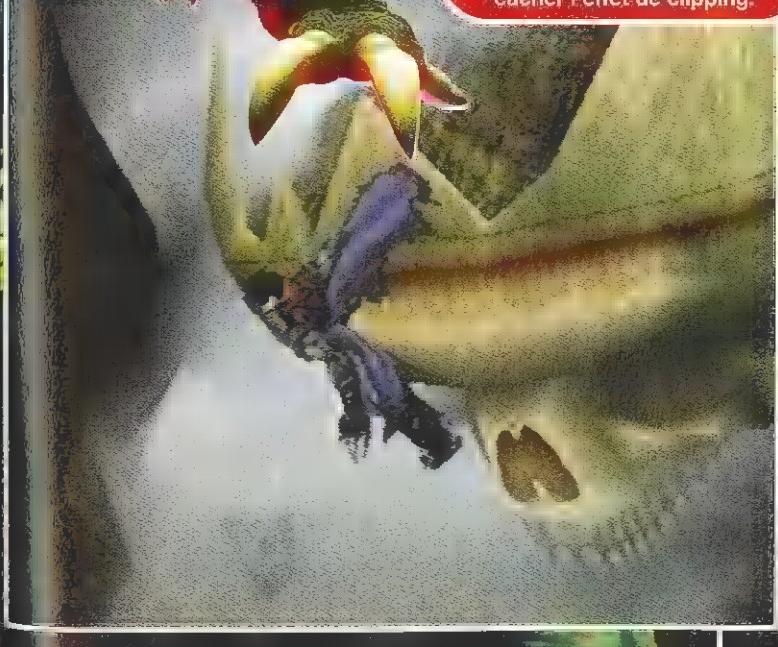


Comment atteindre cette forme trop en hauteur ?



Un simple passage dans le monde spectral, et la plate-forme est désormais accessible.

Un effet de brouillard apparaît lors certaines vues afin de cacher l'effet de clipping.



s s'est
éel.

er aider
ntinuer
t Par
être
normal
an
aussi nager
sse et
s secrets.
un seul
ivisé en
niveaux

es vous
d'entre
résolu ou
tionné
équence
Gear
D temps

ttent de
ici

hop ! on



orts
u cours

MISSION POSTNUCLÉAIRE Warzone 2100

Le monde du PC regorge de wargames en temps réel aussi étonnantes que novatrices, alors que les 32 bits souffrent d'un manque cruel de titres du genre. Le développeur Pumpkin l'a compris et adapte son prochain wargame PC sur Playstation : Warzone 2100. Sonnez trompettes !

A près deux ans de développement, Warzone est enfin dans sa phase finale de développement. Dix-huit personnes se sont relayées jour et nuit pour pondre un wargame 3D qui devrait révolutionner, tout du moins sur Playstation, ce genre si peu représenté. Vous débarquez après un holocauste nucléaire qui, aux dires de votre section, n'a laissé aucun survivant. En réalité, des groupes ont réussi à s'en sortir en développant des technologies étonnantes. Bizarrement, ils sont plutôt belliqueux et vous allez devoir sécuriser les zones sous votre contrôle. Vous allez donc entreprendre trois longues

découvrir les technologies ennemis. Lorsque cet objectif sera bouclé, vous passerez à une nouvelle mission qui aura conservé tous les éléments de votre base, et ainsi de suite jusqu'à la nouvelle campagne. L'autre originalité tient dans la possibilité de construire comme bon vous semble les véhicules de combat. En récupérant les technologies ennemis (et en les analysant dans vos labos), vous trouverez de nouvelles armes que vous grefferez sur vos tanks, de nouveaux moules de chars, de nouvelles roues, etc. Il sera possible de créer ainsi plus de deux cents chars différents ! De plus, vous pourrez assigner à vos troupes des ordres très spécifiques (repli à la base à 75% de dommages... par exemple). Le jeu est très bourrin et malheureusement incompatible avec la souris (vous dirigez un tank que les autres suivront). Le travail accompli sur les graphismes et la structure du jeu est toutefois extrêmement prometteur.

PLAYSTATION

Pumpkin Studios / Mars 99

campagnes désert, ville, montagnes) qui ont l'originalité de proposer des missions qui se suivent. Par exemple, lors de la première mission, vous devrez construire une base, envoyer vos unités explorer les lieux pour

Le chiffre 2, indiqué en bas de certains tanks, représente leur niveau d'expérience. Vos chars vont effectivement "progresser" en fonction du nombre d'ennemis tués.



Le jeu compte de nombreuses séquences cinématiques.

Si les ennemis ont des fantassins, vous ne disposez de votre côté que de chars et, plus tard, de cyborgs.



MEILLEURS JEUX DE STRATÉGIE
IMPORTEZ VOS ANCIES
L'ENSEMBLE

IMPO
Adidas Pow
Tekken
Adidas P. S.
Alien Trilo
Com. & Co
Crash Ban
Dest. Derb
Die Hard
Doom
Fade to Bl
ISS Pro
Legacy of
MicroMach
NBA Live 99

IMPO
Mario 64
Extreme G
Wave Race
Turok

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !



Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD + manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 400 titres sur PlayStation, tous les bons jeux sur Nintendo 64.

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS

1 rue Pierre-Lescot
75001 Paris
Tél. 01 42 36 23 42

ANTONY

17, avenue de la Division Leclerc
92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 21

PONTAULT-COMBAULT

Centre Commercial Carrefour
77410 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

EVRY 2

Centre Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

MONTESSON

Centre Commercial Hyper-Montesson
78360 Montesson - Tél. 01 30 86 15 72

CLAYE-SOUILLY

Centre Commercial Carrefour RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

NICE-LA TRINITE

C.Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 37 00 19

TAVERNY

Centre Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny

THIONVILLE

Centre Ccial Continent Geric Thionville
57180 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

ROSNY 1

Centre Ccial Rosny - 92110 Rosny

PARLY 2

Centre Ccial Parly 2 - Niveau bas
78190 Le Chesnay - Tél. 01 39 27 11 61

BEAU-SEVRAN

Centre Ccial Beau Sevrain - 93270 Sevrain

MARSEILLE

19, rue Saint-Ferréol
13001 Marseille - Tél. 04 96 11 14 28

ECHIROLLES

Centre Commercial Cametour
38431 Echirolles

LYON

C.C. La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 08

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLES** PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

| | | | | | | | | | |
|-------------------|------|----------------|-------|----------------------|-------|------------------|-------|-------------------|-------|
| Adidas Power Soc. | 79 F | Rayman | 99 F | Need for Speed 2 | 129 F | Nightmare Creat. | 169 F | Sim City 2000 | 199 F |
| Tekken | 79 F | Road Rash | 99 F | Oddworld | 129 F | Nuclear Strike | 169 F | Theme Hospital | 199 F |
| Adidas P. Soc. 97 | 99 F | Pandemonium | 99 F | Boucliers de Quet. | 149 F | Wipe Out 2097 | 169 F | Total NBA 98 | 199 F |
| Alien Trilogy | 99 F | Porsche Chall. | 99 F | Cité des Enf. Perdus | 149 F | Worms | 169 F | V-Ball | 199 F |
| Com. & Conquer | 99 F | Rapid Racer | 99 F | Cool Boarders | 149 F | WLS'98 | 169 F | Ace Combat 2 | 219 F |
| Crash Bandicoot | 99 F | Resident Evil | 99 F | Fighting Force | 149 F | Adidas Power 98 | 199 F | Resident Evil 2 | 219 F |
| Dest. Derby 2 | 99 F | Soviet Strike | 99 F | Rugby Jonah Lomu | 149 F | Alerte Rouge | 199 F | Bomberman | 249 F |
| Die Hard Trilogy | 99 F | Syndicate Wars | 99 F | Soul Blade | 149 F | Buster Move 3D | 199 F | Heart of Dark. | 249 F |
| Doom | 99 F | Tekken 2 | 99 F | Tomb Raider 2 | 149 F | Coupe du M. 98 | 199 F | Jeremy McGrath | 249 F |
| Fade to Black | 99 F | Tomb Raider | 99 F | Warkraft 2 | 149 F | Dead or Alive | 199 F | Klonoa | 249 F |
| ISS Pro | 99 F | V-Rally | 99 F | Crash Band. 2 | 169 F | FIFA En route... | 199 F | Lucky Luke | 249 F |
| Legacy of Kain | 99 F | Croc | 129 F | Deathtrap Dung. | 169 F | Men in Black | 199 F | Marvel Super Her. | 249 F |
| MicroMachine Y3 | 99 F | Duke Nukem | 129 F | Diablo | 169 F | Need for Speed 3 | 199 F | Vigilante 8 | 249 F |
| NBA Live 98 | 99 F | Formula One 97 | 129 F | Final Fantasy 7 | 169 F | Rallye Champ. | 199 F | War Games | 249 F |

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLES** NINTENDO 64

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

| | | | | | | | | | |
|-----------|-------|-------------|-------|-------------|-------|----------------|-------|-----------------|-------|
| Mario 64 | 99 F | Lamborghini | 139 F | MRC | 149 F | Diddy Kong | 169 F | Coupe du Monde | 249 F |
| Extreme G | 129 F | Fl 64 | 149 F | Nagano | 149 F | Yoshi's Island | 199 F | Golden Eyes | 249 F |
| Wave Race | 129 F | ISS 64 | 149 F | Pilot Wings | 149 F | Starwars | 219 F | Snow Board Kids | 249 F |
| Turok | 129 F | Mario Kart | 199 F | Quake | 149 F | FIFA 98 | 229 F | Banjo Kazooie | 269 F |

Plus de 40 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Psygnosis Cuvée 99

DEPUIS SES DÉBUTS, PSYGNOSIS EST À L'ORIGINE DE PLUS D'UNE CENTAINE DE JEUX, TOUS SUPPORTS CONFONDUS ET NE SEMBLE PAS VOULOIR S'ARRÊTER EN SI BON CHEMIN. MALGRÉ LES RUMEURS DE RACHAT PAR EIDOS, SON IDYLLE AVEC SONY EST TOUJOURS DE MISE, ET L'ÉDITEUR CONTINUE À SORTIR DES TITRES À TIRE-LARIGOT.

MISSION FUTURISTE

G-Police, Weapons of Justice

La suite de G-Police est de loin le titre le plus attendu de la cuvée 99 de l'éditeur. Les équipes de développement ont cette fois misé sur la diversité des véhicules, mais le jeu n'en reste pas moins sombrissime et vicieux. Alors, où en sont les travaux ?

Quand l'aventure débute, dix jours après la fin du premier épisode, Nanosoft n'est plus, mais de petites poches de résistance continuent de semer des troubles sous les dômes. Heureusement, des groupes de Marines sont venus en renfort et ont relativement stabilisé la situation. Mais les résistants ont eu le temps de semer de mauvaises graines et une guerre civile est sur le point d'éclater. Il faut calmer tout ça, trouver un gars à la hauteur de la

situation, qui connaisse les dômes comme sa poche... Vous l'incarnez. Beaucoup de choses ont évolué depuis vos premières aventures. Il est désormais possible de changer de véhicule, les armes sont bien plus nombreuses (25 en tout) et les développeurs assurent avoir corrigé nombre d'erreurs. Ainsi, ils reconnaissent que le niveau de difficulté du premier épisode était trop élevé à cause de la "complexité des commandes en vol", et que "les joueurs ont passé les cinq premières missions sans vraiment maîtriser leur engin". Cela devrait être corrigé. Psygnosis nous annonce que la difficulté sera beaucoup plus progressive et que les missions vous apprendront point par point les commandes de vos engins - les commandes ont d'ailleurs été quelque peu simplifiées. Pour ceux qui pestait contre la faible profondeur de champ, Psygnosis propose à présent un radar qui permettra de percer ce "brouillard". Au niveau des véhicules, si les hélicos Havoc et Venom sont toujours de la partie, quinze des trente missions vous mettront aux commandes de

nouveaux engins : une voiture, un vaisseau spatial ou un Mecha futuriste du nom de Raptor (voir encadré). Pour ce qui est des missions, la dizaine de personnes en charge du projet ont décidé d'insister sur le réalisme des situations. Vos objectifs pourront donc soudainement changer en fonction de l'évolution du scénario, et les scènes cinématiques s'intégreront directement aux missions.

Treize mois de boulot

Les premiers niveaux sont du coup beaucoup plus "éducatifs" que par le passé, et du coup les missions d'entraînement ont disparu. Le travail fourni pendant

treize mois par les équipes de Psygnosis ■ permis de retravailler considérablement les graphismes des cités (les complexes architecturaux sont plus denses et interconnectés, mettant à rude épreuve vos talents de pilote). L'aspect sonore n'a pas été oublié puisque, comme dans le premier opus, les informations nécessaires vous seront fournies par des voix digitalisées. Le jeu est en outre compatible avec le pad analogique.



Les effets spéciaux ont été entièrement retravaillés.

PLAYSTATION

• Psygnosis/
Mars 99

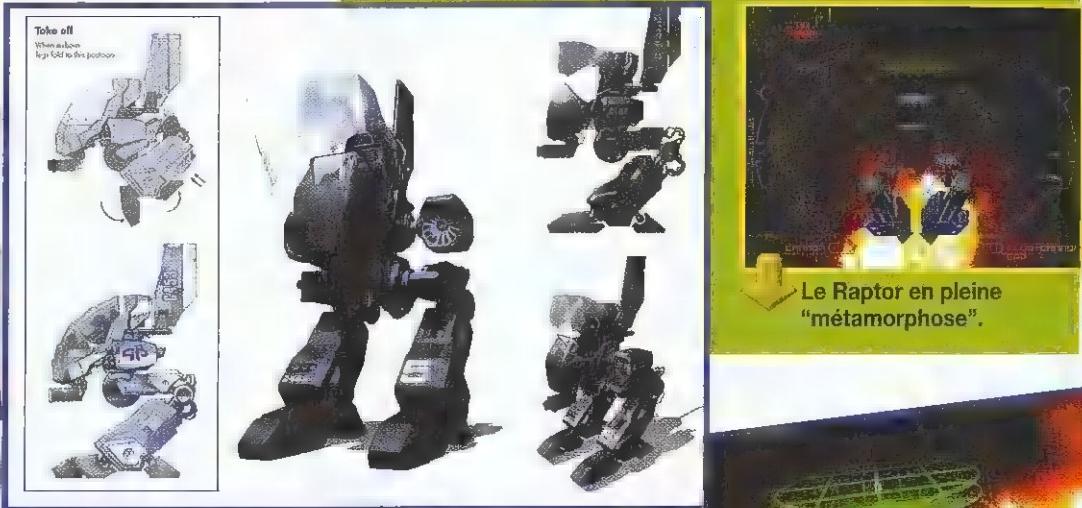
Petite mission de
Comment résiste
charmant de



99

APC RAPTOR

Ce petit bijou de technologie est la grande fierté des développeurs. La bête est en effet capable de se déplacer latéralement, de sauter d'immeuble en immeuble, ou encore de voler un petit moment. Evidemment, son armement n'est pas en reste. Il semblerait qu'un nouveau type de Raptor (le ATRx4) soit en préparation dans les labos de la G-Police... mais ça c'est une autre histoire.



EXCLUSIVEMENT SUR PLAYSTATION

Golf, course, shoot et c.



ROLLCAGE

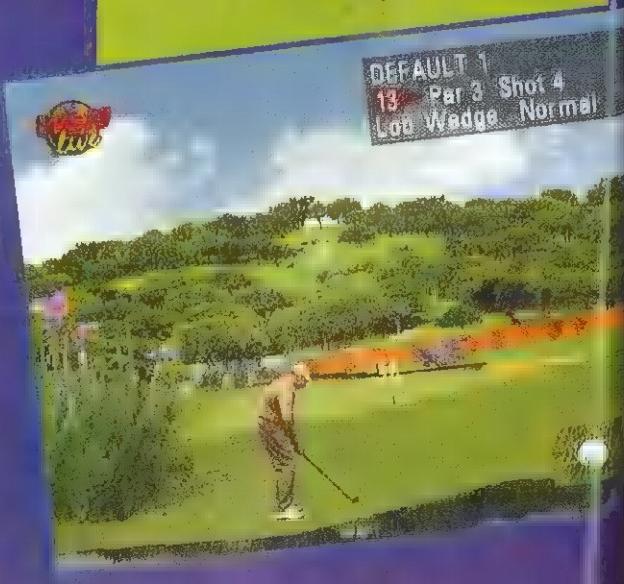
Rollcage innove dans le sens où il vous met aux commandes de petits bolides capables des pires acrobaties. Psygnosis a pris pour exemple ces bestioles télécommandées qui peuvent rouler à l'envers ou grimper aux murs. Le jeu n'est rien d'autre qu'une simulation de ces engins, si ce n'est que dans Rollcage les bestioles en question sont dotées d'armes dévastatrices utilisables grâce aux bonus récoltés sur la route. Le jeu compte onze pistes différentes pour le moins singulières : vous pouvez détruire des éléments du décor pour ralentir l'avancée des concurrents, rouler au plafond sans jamais sortir de la piste ni encaisser de dégâts. Les bolides sont robustes et les accidents vraiment spectaculaires.



FÉVRIER

PRO-18

Alors qu'Electronic Arts ne devrait pas tarder à sortir son Tiger Woods 99, Psygnosis se lance dans le golf. Ce Pro-18 se déroule dans le contexte d'un tournoi télévisé et vous permettra de vous essayer à trois des parcours les plus prestigieux : The Royal Country Down (en Irlande), le Gary Player Lost City Course (Afrique du Sud) ou le Cœur d'Alene (aux USA). Des grands noms du golf sont de la partie (Colin Montgomerie, Ian Woosnam...) et le jeu, assez facile d'accès, est paramétrable à foison pour le rendre plus réaliste et difficile.



DEFUALT 1
13 Par 3 Shot 4
Lo Wedge Normal

GLOB

Oubliez Domin du cos globe modélis simplement Evidemment, disponibles pour boucler devrait (notez

ELIMI

Eliminator News sou est un jeu shoot'em up as de guerre, vous véhicules de l'e sont piégés et soixante second niveau au plus fait une succès d'ennemis. Vo vilains présents gagner du temp proposés se ré l'environnem thème.



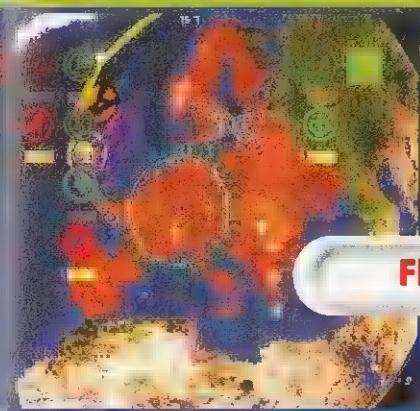
FÉVRIER

shoot et cætera

GLOBAL DOMINATION

Oubliez deux minutes Alerte Rouge, Global Domination, c'est du jeu de stratégie pur et dur, du costaud de chez costaud. Vous êtes face à un globe modélisé en 3D et vous devrez purement et simplement en prendre le contrôle.

Evidemment, il faudra user de toutes les forces disponibles – aériennes, navales et même spatiales – pour boucler la vingtaine de scénarios proposée. Le jeu devrait (notez le conditionnel) compter un éditeur de missions et un mode Multijoueur.



FÉVRIER

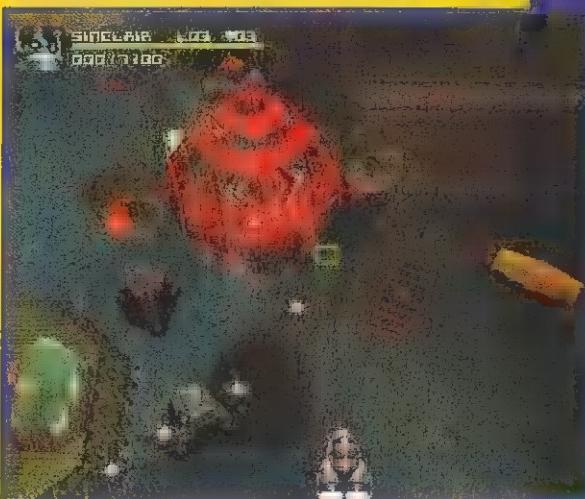
ELIMINATOR

Eliminator (déjà présenté dans les News sous le nom d'Exterminator) est un jeu de course mûtiplié de shoot'em up assez particulier. Prisonnier de guerre, vous allez tester les nouveaux véhicules de l'ennemi. Problème : ceux-ci sont piégés et explosent au bout de soixante secondes. Solution : finir le niveau au plus vite. Chaque niveau est en fait une succession de salles bourrées d'ennemis. Vous devez shooter tous les vilains présents pour changer de salle et gagner du temps. Les six vaisseaux proposés se révèlent assez jouables et l'environnement graphique plutôt varié puisque chaque niveau a un thème.



RETRO FORCE

On revient aux sources du shoot avec Retro Force. Le jeu est conçu dans la droite ligne de Xevious avec un vaisseau vu de haut qui aura la possibilité de shooter les ennemis au sol via une cible. Mais Psygnosis a tout de même exploité les capacités 3D du support pour les décors et lors de certaines phases vues de dos. Niveau armement, les trois vaisseaux proposés seront équipés de six armes de base (trois tirs particuliers, trois bombes différentes) et pourront augmenter leur puissance de cinq niveaux. Reste maintenant à voir s'il sera possible d'y jouer à deux...



FÉVRIER

KINGSLEY

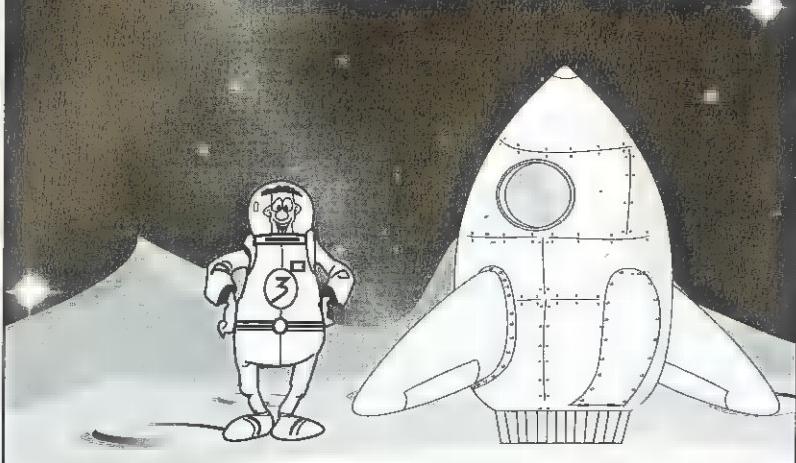
Clairement destiné aux plus jeunes d'entre nous, ce jeu d'action/aventure vous met aux commandes de Kingsley le renard. Celui-ci va devoir libérer le "royaume des fruits" de la tyrannie de Bad Custer et devra traverser pas moins de cinq châteaux, quatre donjons et deux îles. Le jeu sera intégralement traduit en français. Nos chères têtes blondes vont apprécier cette attention.



MARS

MARS

ESPACE 3 games



SUPER NINTENDO

| | | | |
|--------------------------|--------------|------------------------------|--------------|
| ASTERIX | 99,00 | PREHISTORIC MAN | 99,00 |
| ASTERIX ET OBELIX | 99,00 | PRINCE OF PERSIA 2 | 99,00 |
| BATMAN FOR EVER | 99,00 | REALM | 99,00 |
| FIFA 98 | 99,00 | REVOLUTION X | 99,00 |
| F ZERO | 99,00 | SECRET OF EVERMORE + GUIDE | 99,00 |
| HAGANE | 99,00 | SPIROU | 99,00 |
| ILLUSION OF TIME + GUIDE | 99,00 | STARSTRECK DEEP | 99,00 |
| INTERNATIONAL SUPER STAR | 99,00 | SUPER BC KID | 99,00 |
| SOCCER DE LUXE | 99,00 | SUPER METROID + GUIDE | 99,00 |
| JUDGE DREDD | 99,00 | TIMON ET PUMBA | 99,00 |
| KILLER INSTINCT | 99,00 | TINTIN AU TIBET | 99,00 |
| LE ROI LION | 99,00 | TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL | 99,00 |
| LUCKY LUKE | 99,00 | WORLD MASTER GOLF | 99,00 |
| MORTAL KOMBAT | 99,00 | WRESTLEMANIA | 99,00 |
| NBA LIVE 97 | 99,00 | | |
| NHL 96 | 99,00 | | |
| OSCAR | 99,00 | | |
| POWER PIGGS | 99,00 | | |

• MANETTE ASCHI
• ALIMENTATION SECTEUR
• PRISE PERITEL

GAME BOY

| | |
|---|---------------|
| CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER | 399 F |
| CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR | 349 F |
| CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR | 499 F |
| CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR | 329 F |
| GAME BOY CAMERA | 349 F |
| IMPRIMANTE | 399 F |
| ADVENTURE ISLAND | 99,00 |
| ALLEWAY | 149,00 |
| BATMAN FOR EVER | 99,00 |
| BRAIN DRAIN | 199,00 |
| BUGS BUNNY | 169,00 |
| BUST A MOVE 2 | 179,00 |
| BUST A MOVE 3 | 199,00 |
| CASPER | 149,00 |
| CASTELVANIA | 199,00 |
| COUPE DU MONDE | 199,00 |
| CUTTHROAT ISLAND | 99,00 |
| DAFFY DUCK | 169,00 |
| DONKEY KONG LAND 2 | 229,00 |
| DISNEY MULAN | 249,00 |
| DONKEY KONG LAND 3 | 129,00 |
| DR MARIO | 129,00 |
| DUCK TALES | 169,00 |
| FERRARI | 129,00 |
| GARGOYLES QUEST | 129,00 |
| GODZILLA | 229,00 |
| GOEMON MYSTICAL LEGENDS | 199,00 |
| GAME & WATCH GALLERY | 169,00 |
| (COULEUR) | 199,00 |
| HERCULE | 199,00 |
| INDIANA JONES | 169,00 |
| INTERNATIONAL STAR SOCCER | 199,00 |
| JIMMY CONNORS | 149,00 |
| JURASSIK PARK 2 | 199,00 |
| KILLER INSTINCT | 169,00 |
| KING OF FIGHTER 98 | 229,00 |
| LE LIVRE DE LA JUNGLE | 169,00 |
| LUCKY LUKE | 199,00 |

ACCESSOIRES

- ECRAN GB
- LOUPE AVEC LUMIERE
- BATTERY PACK (GB POCKET)

35,00
49,00
99,00

MEGADRIVE

| | | | |
|---------------------------|---------------|--------------------------------|--------|
| ALIEN 3 (EUR) | 99,00 | NBA JAM TE (EUR) | 89,00 |
| BATMAN FOREVER (EUR) | 99,00 | NBA LIVE 96 (EUR) | 99,00 |
| CHAMPION WORLD CUP SOCCER | 49,00 | NFL QUATERBACK 95 (EUR) | 89,00 |
| DRAGON BALL Z (JAP) | | NFL QUATERBACK 96 (EUR) | 99,00 |
| + ADAPTATEUR | 99,00 | PHANTOM 2040 (EUR) | 49,00 |
| FRANCK THOMAS BIG HURT | 99,00 | REAL MONSTER (EUR) | 99,00 |
| FIFA 98 (EUR) | 129,00 | REVOLUTION X (EUR) | 49,00 |
| FIFA 97 (EUR) | 99,00 | ROLO THE RESCUE | 99,00 |
| FIFA SOCCER 96 (EUR) | 89,00 | SPOT GOES TO | |
| J. MADDEN 96 (EUR) | 99,00 | HOLLYWOOD (EUR) | 99,00 |
| LOTUS 2 (EUR) | 99,00 | ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR) | 149,00 |

+ MANETTE FIGHTER 2 69,00

3DO

| | |
|-----------------------------|-------|
| • MANETTE TURBO 6 BOUTONS | 99,00 |
| • MANETTE TURBO 1 | 99,00 |
| • MANETTE PANASONIC | 99,00 |
| + ADAPTATEUR MANETTE SNIN | 99,00 |
| - FLIGHT STICK (SIMULATION) | 99,00 |

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

| | | | |
|----------------------------|-------|----------------------------|-------|
| ALONE IN THE DARK 2 (VF) | 69,00 | RETURN OF FIRE | 69,00 |
| ALONE IN THE DARK (VF) | 69,00 | RISE OF THE ROBOT | 69,00 |
| BATTLE SPORT | 69,00 | SAMPLER 2 + 10 DEMOS | |
| CASPER (NTSC) | 69,00 | + TEST MEMOIRE 15 mn 79,00 | |
| CORPSE KILLER | 69,00 | SHOCK WAVE 1 | 69,00 |
| CRIME PATROL | 69,00 | SHOCK WAVE 2 | 69,00 |
| DOOM | 69,00 | SNOW JOB | 69,00 |
| FIFA SOCCER | 69,00 | SPACE HULK | 69,00 |
| FLYING NIGHTMARE | 69,00 | SPACE PIRATE | 69,00 |
| HELL | 69,00 | STAR BLADE | 69,00 |
| IMMERCENARY | 69,00 | STATION INVASION | 69,00 |
| INCREDIBLE MACHINE | 69,00 | STELLA 7 | 69,00 |
| IRON ANGEL | 69,00 | STRIKER | 69,00 |
| JOYPAD PANASONIC | 69,00 | SYNDICATE | 69,00 |
| KING DOM : THE FAR REACHES | 69,00 | TOTAL ECLIPSE | 69,00 |
| LAST BOUNTY HUNTER | 69,00 | VIRTUOSO | 69,00 |
| OLYMPIC GAMES | 69,00 | WHO SHOT JOHNNY ROCK | 69,00 |
| PEEBLE BEACH GOLF | 69,00 | WING COMMANDER 3 | 69,00 |
| PSYCHIC DETECTIVE | 69,00 | ZNADNOST | 69,00 |
| QUARANTINE | 69,00 | | |

NEO GEO CD

| | | | |
|--------------------------|---------------|----------------------------|---------------|
| NEO GEO CD | 1990 F | METAL SLUG 2 | 199,00 |
| JOYSTICK ARCADE | 399,00 | POWER SPIKES | 149,00 |
| AERO FIGHTER 2 | 199,00 | PULSTAR | 199,00 |
| ALFA MISSION 2 | 199,00 | RAGNAGARD | 199,00 |
| BRINKINGER | 199,00 | RALLY CHASE | 199,00 |
| GALAXY FIGHT | 199,00 | REAL BOUT 2 SPECIAL | 199,00 |
| KARNOV'S REVENGE | 199,00 | SAMOURAI SHODOWN 4 | 199,00 |
| KING OF FIGHTER 96 COLL. | 99,00 | SAMOURAI SHODOWN RPG | 199,00 |
| KING OF FIGHTER 97 | 199,00 | SOCCER BRAWL | 199,00 |
| KING OF FIGHTER 98 | 399,00 | TOP HUNTER | 199,00 |
| MAGICIAN LORD | 199,00 | VIEW POINT | 199,00 |
| | | WIND JAMMER | 199,00 |

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F

| | | | |
|--------------------|--------|------------------|--------|
| BASEBALL STAR | 249,00 | TENNIS | 249,00 |
| KING OF FIGHTER R1 | 299,00 | NEO GEO CUP FOOT | 249,00 |
| STORY OF MARY | 249,00 | SAMOURAI SHODOWN | 299,00 |

Néo Géo CONSOLE 1990F

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEU

690 F

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Game Gear + 1 jeu 449F

Jaguar TOUS LES JEUX À 49 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

JEUX

FINAL FANTASY VII

JEUX

BUSHIDO BLADE 2

FRONT MISSION 2

GRAN TURISMO

KING OF FIGHTER 9

METAL GEAR SOLID

OVER BLOOD 2

RESIDENT EVIL 2

RIDGE RACER 4

STAR OCEAN 2

TAIL CONCERTO

TEKKEN 3

JEUX EU

ACTUA SOCCER CL

+ PAD PROGRAMMA

+ CARTE MEMOIRE

ALERTE ROUGE

ALUNDRA

APOCALYPSE

ATLANTIS

DRAGON BALL Z GT

JEUX NEUF

ALIEN TRILOGY

BATTLE SPORT

BLOODY ROAD

BUST A MOVE 2

CASTLE VANIA

COLONY WARS

COMMAND AND CO

COURIER CRISIS

CRASH BANDICO

JEUX

FATAL FURY 3

FATAL FURY R

SPECIAL + RA

KING OF FIGHT

COLLECTION

LUNAR 2

MARVEL SUPE

VS SF

RADIAN SILVER

SAMOURAI 3 +

SHINING FORC

SCE 3

JEUX EURO

ATLANTIS

BURNING R

DEEP FEAR

HOUSE OF DEAD

+ GUN

128, b

7501

Tél. 01

Tél. 01 48 05

Lundi

Mardi au S

PROVIN

1

2, rue

Tél. 0

Lundi au

44, rue

Tél. 03

Lundi au J

Vendredi au

D

39, rue

Tél. 0

Lundi au Sam

VA

30,

Tél. 0

Lundi au Same

La Saturn est morte, vive la Dreamcast

Après les déboires de la Saturn, Sega se devait de réagir face à une concurrence toujours plus forte. Pour contrer la Playstation et la Nintendo 64, le constructeur dispose à présent d'une machine plus puissante et intégrant les toutes dernières technologies. Dernière chance de survie de Sega dans le monde des consoles et ultime occasion de redorer son blason, la Dreamcast est disponible depuis le 27 novembre au Japon.

La campagne de publicité qui a précédé la sortie de la nouvelle console de Sega a été une des plus surprenantes et des plus coûteuses que la firme japonaise ait jamais réalisées. Pas moins de 100 millions de dollars ont été déboursés uniquement pour l'archipel nippon. Après le revers de la Saturn, il fallait que Sega marque le coup et rehausse son image de marque. Pour cette nouvelle console, le père de Sonic s'est donc allié à de grands constructeurs afin de proposer aux joueurs la meilleure machine possible. De son alliance avec les géants Hitachi, Nec, Microsoft et Yamaha est née la Dreamcast.

Une véritable bête de course

Chacun des partenaires a apporté son savoir-faire meilleur de sa technologie. Nec fabrique le processeur graphique Power VR de seconde génération. Yamaha s'occupe du lecteur de CD-Rom. La puce sonore, Microsoft, en collaboration avec Sega, s'est chargé du système d'exploitation (le Windows CE). Quant à Hitachi, c'est lui qu'est revenue la lourde tâche de fabriquer le processeur central de la console : 64 bits, 200 MHz... une véritable bête de course (voir tableau les caractéristiques techniques).

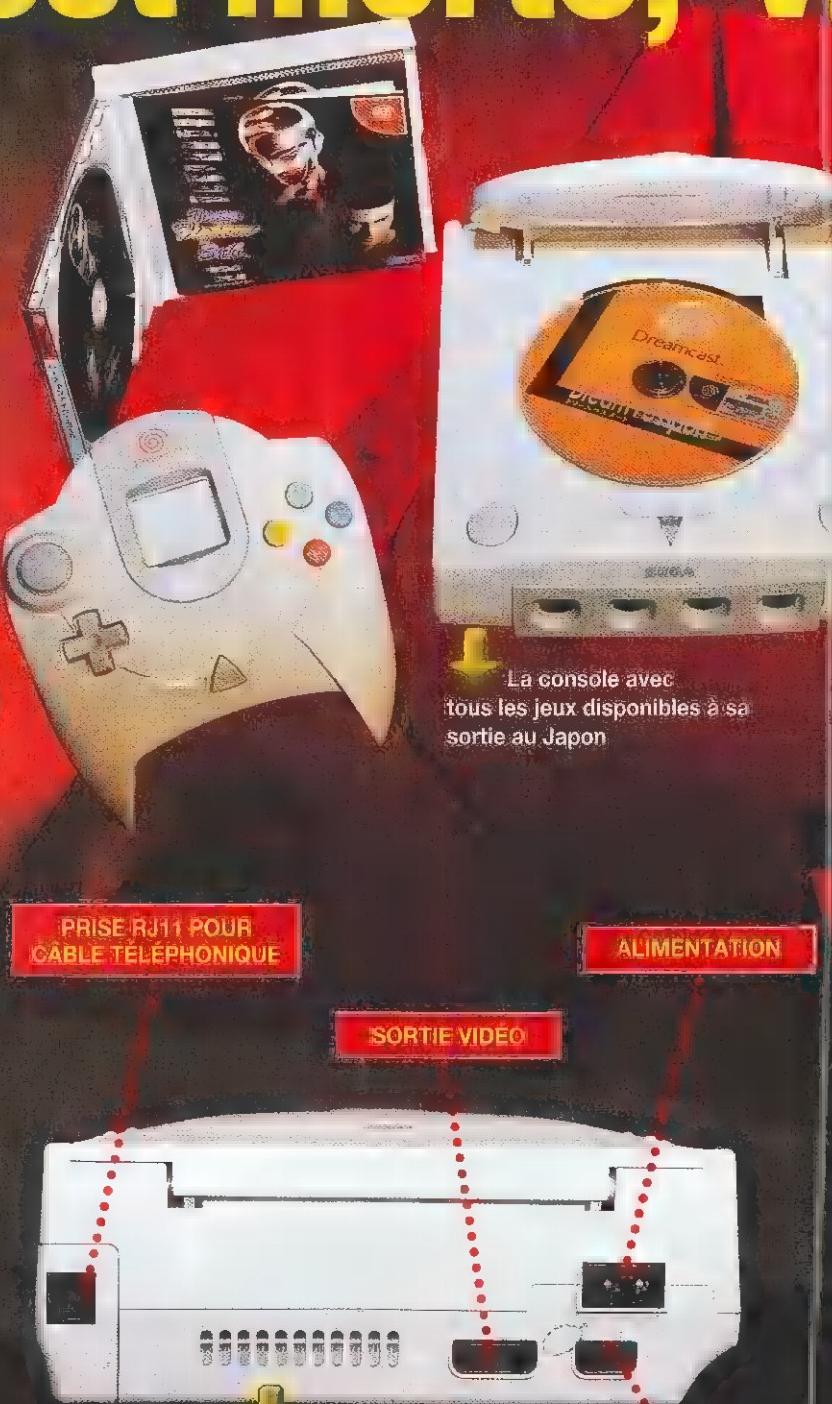
La première chose marquante quand on prend la Dreamcast en main est sa petite taille : la console ne mesure en effet que 19 cm par 19,5 pour 7,8 cm d'épaisseur. Preuve, s'il en fallait une, que la puissance d'une machine ne se juge pas à ses dimensions. Son poids en revanche est assez conséquent : un peu plus de 2 kg.

Sa couleur grise plus claire que celle de la Playstation lui donne une apparence très sobre, d'autant que seul le logo Dreamcast (en spirale) est visible sur la trappe du lecteur de CD-Rom.

Sur la face supérieure de la console, deux boutons (Power sur la gauche, Open sur la droite), pas d'excès, pas de touche Reset puisque celui-ci s'effectue par l'intermédiaire de la manette, dans la plus pure tradition Sega. Enfin, une diode de couleur orange indique la mise sous tension ou la veille.

Sur la face avant, à l'instar de la Nintendo 64, quatre emplacements pour manettes sont prévus. On y découvre le logo Sega, ainsi que celui de Windows CE.

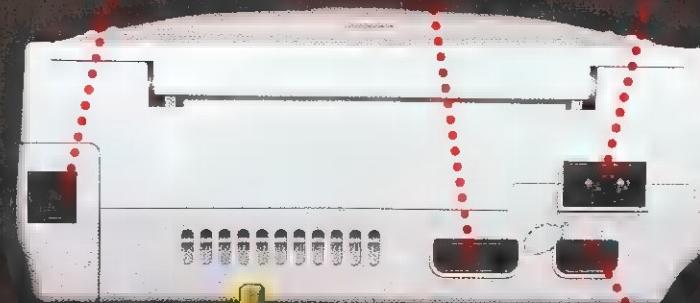
La face arrière de la console laisse apparaître trois connexions possibles : une prise vidéo (au format Cinch, fournie avec la console - une prise S-Vidéo est disponible sur le



PRISE RJ11 POUR CÂBLE TÉLÉPHONIQUE

ALIMENTATION

SORTIE VIDÉO



modèle japonais) ; une prise série pour relier plusieurs consoles entre elles et une prise femelle de type RJ11 pour relier la Dreamcast à la prise téléphonique (le câble est fourni). Enfin, pour faire fonctionner une console nipponne, rien ne vaut une bonne alimentation 110 V. Le modem extractible se trouve lui sur la face droite de la console, connecté au port de communication.

Une prise en main agréable

Les manettes existent en différents coloris : gris, orange, bleu, jaune et rouge. Celle fournie avec la console est bleue. On trouve sur sa face supérieure les boutons de direction et Start,

EN DANS

Le logiciel à connecter japonais et Or, tout cor de ses envi Attention, c moins que

Dre

L'écr

quand on all

Allez s bouche et français.

vive la Dreamcast !



Difficile de saisir les paramètres de connexion au provider, le logiciel Dream Passport est en japonais.

Dream Passport

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Le logiciel Dream Passport permettant de connecter le modem est entièrement en japonais et complètement imbitable pour la plupart d'entre nous. Or, tout comme avec la Saturn, il est possible de configurer la console en fonction de ses envies. Ainsi, il est tout à fait possible de disposer de textes en français ! Attention, cela ne signifie pas pour autant que les jeux seront en français, mais au moins que les menus de configuration (heure, date, écoute de CD audio...) deviendront compréhensibles.

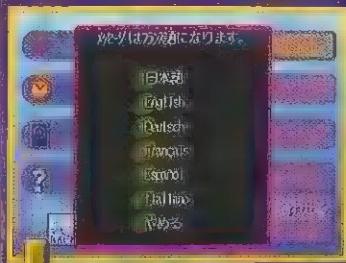


Dreamcast..

L'écran de présentation s'affiche quand on allume la console.



Le menu est très austère et tout en japonais. Changeons tout cela !



Allez sur l'icône en forme de bouche et validez. Choisissez le français.



Et voilà, tour est joué ! Les options sont désormais beaucoup plus claires.



La Saturn est morte, vive la Dreamcast !

un pad analogique et une croix directionnelle classique. Pour la première fois chez Sega, une manette est équipée de boutons de couleur, grandement inspirés de ceux de la Super Nintendo - pour la petite histoire, il semblerait que Nintendo ait intenté un procès à Sega. Autre nouveauté, et cette fois-ci plus intéressante pour les joueurs, on trouve sur la face arrière de la manette, deux boutons analogiques L et R, alors pour l'instant, il est difficile de savoir pour quels types de jeux ils seront optimisés. La prise en main est agréable, autre innovation, il est possible de jouer au pad analogique, tout en ayant accès aux deux boutons L et R (ce qui est impossible sur la manette Nintendo 64).

Une miniconsole : la Visual Memory

Deux emplacements sont aussi prévus sur la face arrière pour les cartes mémoire. Ces dernières, autonomes et indépendantes, sont appelées VM (pour Visual Memory) et disposent d'un écran à cristaux liquides monochrome et de faible résolution (48 x 32 pixels). Miniconsole à part entière, la VM ne pèse que 45 grammes. La Dreamcast ne disposant pas de mémoire interne (tout comme la Playstation), la VM devient dès lors un accessoire indispensable pour sauvegarder les parties. Notez que l'on peut briquer deux VM ensemble afin d'échanger des sauvegardes entre joueurs, le tout, bien évidemment, sans se connecter sur la Dreamcast.

Mais l'atout de la Dreamcast réside incontestablement dans sa technologie. Le microprocesseur, fabriqué par Hitachi, est cadencé à 200 MHz et surclasse de loin tout ce qui se fait actuellement dans le monde des consoles. Le jeu épaulé par une carte graphique PowerVR de seconde génération de 128 bits, les jeux bénéficient d'un sacré lifting et proposent des graphismes d'une qualité

encore inédite - ce jour.

À l'instar de la Nintendo 64, les jeux ne sont plus pixelisés et affichent un effet de flou à l'approche d'un polygone. Cette technologie, appelée lissage de texture, se démarque cependant de celle de la N64. En effet, grâce à la mémoire vidéo de 8 Mo, les jeux tournent systématiquement en 640 x 480 pixels (l'équivalent de la haute résolution de la N64 équipée du Ram Pac). Des réalisations d'une finesse encore plus grande devraient bientôt voir le jour.

Bill Gates en prime

Le système d'exploitation de la Dreamcast, un Windows CE 2.0 Custom développé en étroite coopération avec



Microsoft, est très proche de celui des PC actuels. Bonne nouvelle pour les joueurs : Les jeux du monde PC vont pouvoir ainsi être portés très rapidement sur Dreamcast. On parle d'une petite quinzaine de jours pour

LES JEUX LES PLUS ATTENDUS

Le jour de son lancement au Japon, le 27 novembre dernier, la Dreamcast disposait de quatre jeux : *Godzilla Generation*, *Penpen Tricelion*, *July* et *Virtua Fighter 3 tb*. Voici une liste non exhaustive des jeux à venir ainsi que leur date de sortie annoncée (sous réserve de modifications de l'éditeur).



Bio Hazard 3
(Capcom, avril 1999)



Buggy Heat
(CRI, mars 1999)



Climax Landers
(Climax, début 1999)



Geist Force
(Sega, disponible)



Rally 2
(Sega, janvier 1999)

Blue Star
Climax, disponi-

Carrie
(Jaleco, été 1999)

Grandia 2
début 1999

... Rally 2
(Sega, janvier 1999)

BANC D'ESSAI

st !



Blue Stinger
(Climax, disponible)



Carrier
(Jaleco, été 1999)



Buggy
Kart (CRI,
mars 1999)

Climax
Landers
Climax,
début 1999)

Grandia 2 (Game Arts,
début 1999)



Geist
Ségo (Sega,
disponible)

Sega Rally 2
(Sega, janvier
1999)



La manette est à peine
plus petite que la console.
Sa prise en main est très agréable.

Deux emplacements sont
prévus pour la VM.
Notez à gauche et à droite les
boutons L et R analogiques.

Power Stone
(Capcom, début 1999)



Sonic Adventures (Sega, janvier 1999)

La Saturn est morte, vive la Dreamcast !

... adapter les routines principales d'un jeu développé sous PowerVR, et de deux à trois mois au maximum pour l'optimisation de la jouabilité. Ainsi, Unreal de GT Interactive est déjà annoncé, tout comme Monaco Grand Prix d'Ubi Soft. Kalisto, autre boîte française, prévoit également d'adapter rapidement la suite de Ultimate Race Pro, sa fameuse simulation de course.

Les plus grands noms de l'édition réunis

L'engouement des éditeurs se ressent partout à travers le monde et pas uniquement au Japon. Jamais une console n'a connu un tel succès, pas même la Playstation à son lancement. A ce jour, environ 320 développeurs ont décidé de se lancer dans l'aventure Dreamcast. S'il semble logique de retrouver parmi eux, Acclaim, ASCII, Bandai, Capcom, GT Interactive, Hudson Soft, Konami, Taito et bien d'autres équipes de renom, il est toutefois plus surprenant de découvrir sur cette liste Namco et Squaresoft.

Concernant la présence de Square, il faut savoir que Nintendo, qui possédait 10 % du capital de la société, a revendu récemment ses actions, et les

rapports entre les anciens associés ne sont plus au beau fixe. L'éditeur subit de plus la pression de la concurrence. Ses arguments comme, la qualité des graphismes d'un Final Fantasy VII ou plus récemment VIII, ne tiennent plus face



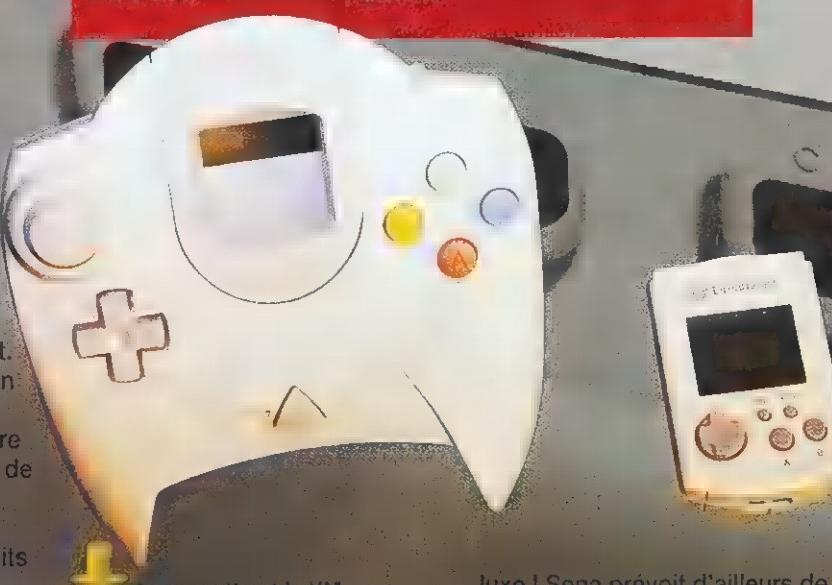
La Visual Memory.
Quatre boutons, dont un de veille, et une croix directionnelle. Sur la face supérieure, deux slots pour encastre une autre VM et échanger des données.

à des jeux comme Zelda (Nintendo 64) ou Climax Landers (Dreamcast), et Squaresoft a besoin d'argent. Sega semble être la solution à son problème... De son côté, Namco, frère ennemi depuis toujours de Sega dans les salles d'arcade, anticipe : il a commandé à Sega 50 kits Naomi. Et pour cause ! La Naomi, version arcade de la Dreamcast, est nettement plus performante que son Système 12 et bien moins chère. Il y a fort à parier que les adaptations sur Dreamcast se feront tout naturellement et très rapidement.

Namco a donc tout intérêt à rentrer à son tour dans la danse - une nouvelle qui ne va certainement pas rassurer ni faire plaisir à Sony !

LES CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DE LA BÊTE

- Dimensions : 19 x 19,5 x 7,8 cm
- Poids : 2 kg
- Processeur principal : Hitachi SH-4 Risc à 200 MHz
- 360 millions d'instructions/seconde (MIPS)
- 3 millions de polygones/seconde
- Correction de perspective
- Mip-map Filtering
- Ombrage de Gouraud
- Antialiasing
- Gestion des effets de brouillard
- Gestion des lumières et des ombres
- 16,8 millions de couleurs
- RAM : 16 Mo (2 barrettes de 8 Mo)
- RAM vidéo : 8 Mo
- Puce graphique : Nec Power VR2
- 3 millions de polygones/seconde
- Supporte OpenGL et Direct 3D
- Lecteur de CD-Rom x12 Yamaha
- Capacité de stockage : 1 Go
(54 % de plus que les CD traditionnelles)
- Chaque CD-Rom dispose de son propre système d'exploitation
- Puce sonore : Yamaha S.I.S. à 64 voix, stéréo et Surround 3D
- Palette d'effets sonora spéciaux



La manette et la VM,
la carte mémoire à cristaux liquides.

Le jeu en réseau

La mode du moment, ce sont les jeux en réseau. Alors que la Playstation proposait de relier entre elles deux consoles pour offrir des parties à deux ou quatre joueurs, la Dreamcast elle propose un standard mondial pour les parties en réseau : Internet. Le modem est vendu avec la console. C'est le grand

luxe ! Sega prévoit d'ailleurs de sortir dans l'avenir d'autres modems, plus rapides et offrant une meilleure qualité. Jouer à quatre, huit ou seize ou plus encore sur un même jeu, voilà qui est vraiment nouveau dans le monde des consoles. Les Doom like y gagnent en intérêt tout comme les courses de voitures. La possibilité d'intervenir à plusieurs dans une même aventure, tel Ultima Online sur PC, n'est plus un rêve mais une question de temps...

Co...
serveur S...
par numé...
Ca dure e...
30 second...

ast !

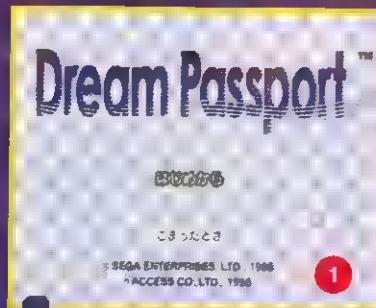


Connexion au serveur Sega Japon par numéro vert. Ça dure environ 30 secondes.

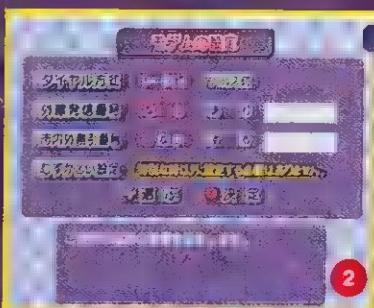
donne une adresse Dricas. À vous désormais de choisir votre provider et d'entrer son numéro de téléphone. Remplissez uniquement la première case. Par exemple, le numéro de téléphone d'Imaginet sur Paris est 01 53 36 66 66 ou 01 53 36 53 36.

CONNEXION

Les quelques passionnés qui ont acheté la Dreamcast dans les boutiques d'import ont certainement envie de faire fonctionner le modem interne de leur console. Nous avons demandé à notre correspondant permanent au Japon de nous expliquer comment établir la connexion. Voici donc la marche à suivre.

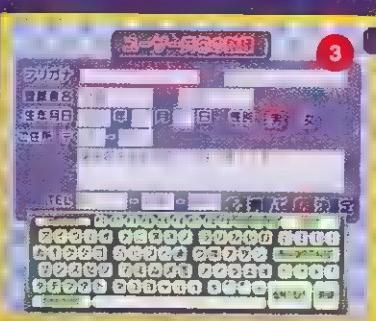


A l'écran d'ouverture de l'application Dream Passport, appuyez sur Start.



1

2



3

Sur cet écran, vous devez entrer vos coordonnées personnelles. C'est entièrement facultatif, vous pouvez donc, si vous le désirez, laisser cette page comme vous l'avez trouvée au départ. Pour les acharnés, on passe du clavier japonais au clavier Qwerty en pressant la touche "Mode". Bon courage !



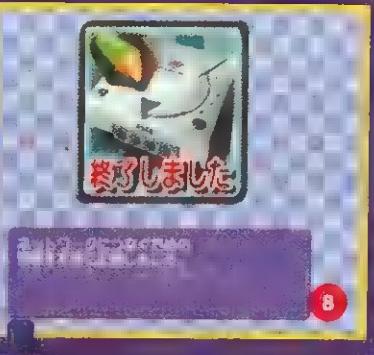
4

Sur cet écran, Dream Passport vous demande de lui faire trois propositions de log-in, ou de nom de code si vous préférez. Entrez un pseudonyme quelconque (Nouille, Feignant, Niiico...). Sega va alors vérifier si d'autres personnes utilisent déjà le même pseudo.



5

6



8

Une fois la connexion établie, on vous

tous vos renseignements en mémoire.



Date de bouclage du magazine oblige, Kagotani san nous a promis de revenir plus en détail dès le mois prochain sur le moyen de se connecter sur Internet via la Dreamcast.

Attention ! Vous ne pouvez vous connecter à Internet que si vous possédez un numéro de compte chez un provider tel que Imaginet ou Club Internet par exemple. Maintenant, au boulot !

Voici la traduction respective des quatre lignes de texte :

Ligne 1 : "Tone/Pulse"

Aujourd'hui, la plupart des téléphones fonctionnent en "Tone".

Ligne 2 : "NON, OUI, Numéro extérieur"

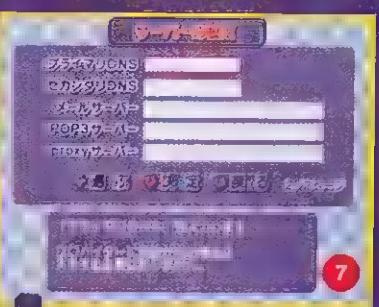
Les particuliers n'ont pas à remplir la case blanche et doivent choisir l'option "NON". En revanche, les professionnels désireux de se connecter à partir de leur poste de travail, doivent inscrire le numéro de l'entreprise pour sortir (généralement le 0 et choisir "OUI").

Ligne 3 : "Numéro intérieur"

Codes internationaux du Japon : de la ville de Tokyo. Inscrivez les numéros suivants : 0081 (00 pour l'international, 81 code du Japon + 3 code de la ville de Tokyo).

Ligne 4 : "Commandes AT"

Ne touchez pas à cette option ! Seuls les bidouilleurs du dimanche et ceux qui parlent couramment le japonais peuvent l'utiliser.



7

L'écran le plus important. On entre les adresses DNS et POP du provider. Les chiffres DNS sont une suite de 4 chiffres séparés par un point. Par exemple 192.168.1.1.

1^{re} ligne : DNS 1

2^{me} ligne : DNS 2

3^{me} ligne : mail serveur

4^{me} ligne : POP3

5^{me} ligne : Proxy (laissez cette case vide).

C'est à vous l'Internet. En gros, vous avez accès aux jeux en réseau (dont Sega Rally), à l'email, aux "chats" (ou site de discussion en direct), à la hot-line de Sega, aux options ou aux jeux primés.

La Saturn est morte, vive la Dreamcast!

recommandé de posséder un clavier (disponible au Japon), car inscrire des phrases avec la manette est véritablement fastidieux !

Mais il y a plus gênant pour nous autres Européens : le Dream Passport, logiciel d'exploitation du modem de console, est intégralement en japonais. Difficile pour quelqu'un qui ne parle ni ne comprend un mot de cette langue d'entrer ne serait-ce que les paramètres de connexion votre provider ! La solution ? Reportez-vous à l'encladré "Connexion" pour utiliser le modem chez vous et surfer sur le Net.

Et en France ?

En ce qui concerne la Dreamcast destinée à l'Europe, attendue pour l'automne prochain (prix de vente compris entre 1500 à 2000 francs), Sega France n'a toujours pas décidé si le modem sera vendu avec la console comme au Japon. Car rappelons que, comparativement à ce qui se passe aux Etats-Unis où les communications "intra-muros" sont gratuites, le prix des communications en France est relativement élevé (de Paris à Paris par exemple, la connexion revient à 18 francs/heure en



Face avant, les quatre connexions pour les manettes

plein tarif - 10 francs/heure en tarif réduit).

Quoi qu'il en soit, la Dreamcast est avant tout une machine dédiée au jeu. Mais avec son système d'exploitation fabriqué en collaboration avec Microsoft, sa carte PowerVR de seconde génération (bien connue des utilisateurs de PC) et son ouverture sur l'Internet, la nouvelle machine de Sega est plus proche du monde du PC que de celui des consoles.

Attendons-nous à crouler sous les titres issus du PC dès la sortie de la console aux Etats-Unis... Comptons aussi sur Sega pour adapter à tour de bras ses hits d'arcade.

Sans oublier que sa petite taille, la qualité de jeu qu'elle autorise et son extraordinaire puissance ont déjà séduit un nombre considérable de développeurs et d'éditeurs. L'ouverture à Internet en fera-t-elle une révolution à la



hauteur du passage de la 2D à la 3D. Pour l'instant, la Dreamcast apporte surtout une amélioration visuelle par rapport aux consoles 32 bits, mais il ne s'agit pas vraiment d'une révolution. Laissons le mot de fin au président de Sega, Shōichirō Irimajiri, "Nous n'avons pas le droit à l'erreur".

Pour l'instant, le premier titre à offrir des possibilités de jeu en réseau n'est autre que Sega Rally 2, dont la sortie au Japon est prévue pour le 14 janvier prochain.

Au moment où nous bouclons ce numéro de "Consoles+", aucun jeu fonctionnant en réseau n'est disponible. En revanche il est parfaitement possible de surfer sur le Net pour parcourir les pages Web, accéder à des zones de "chats" (forum de discussion en direct) de recevoir ou d'émettre des mails (courriers électroniques). Il est

PLAYSTATION

Processeur principal : R3000 Harvard Risc, 33 MHz

30 millions d'instructions/seconde

500 000 polygones/seconde

Processeur graphique N.C.

RAM : 2 Mo

RAM Vidéo : 1 Mo

Son stéréo, 16 bits, 44 kHz

Lecteur CD-Rom x2

Capacité de stockage 650 Mo

NINTENDO 64

Processeur principal : R4300i Risc, 93,75 MHz

N.C.

N.C.

Processeur graphique 64 bits Risc

RAM : 4,5 Mo

RAM Vidéo : 2 Mo, extensible à 4 Mo

Son stéréo, 16 bits, 48 kHz

Cartouche uniquement

Capacité maximale actuelle 32 Mo

DREAMCAST

Processeur principal : SH-4 Risc, 200 MHz

360 millions d'instructions/seconde

3 millions de polygones/seconde

Processeur graphique : PowerVR 128-bits Risc

RAM : 16 Mo (2 barrettes de 8 Mo)

RAM vidéo : 8 Mo

Son stéréo, 3D, 16 bits, 44 kHz

Lecteur de CD-Rom x12 Yamaha

Capacité de stockage 1 Go (!)

ncas



de la 2D à la 3D. Dreamcast amélioration aux consoles pas de fin au héchiro nous pas



QUESTIONS/RÉPONSES

Avant d'acheter la Dreamcast dans les boutiques d'import, où le prix peut dépasser les 5000 francs (contre 1500 au Japon), il est bon de se poser quelques questions.

La rédaction de Consoles+ en a retenu quelques-unes.

Q Le port communication va-t-il servir un jour à brancher une Action Replay ?

R Actuellement, dans sa version japonaise, le port communication est utilisé par le modem. Ce port, sensiblement identique à celui de la Playstation, permettra certainement à des constructeurs comme Datec de nous préparer quelque chose.

Q Quelle est la capacité de la carte mémoire ?

R La Visual Memory possède une capacité de 128 ko, autant que la carte de la Playstation. C'est peu...

Q Les jeux apparaîtront-ils en couleurs sur une télévision Pal ?

R Comme sur la Playstation et sur la Nintendo 64 japonaises, le seul moyen d'avoir des jeux en couleurs sur une télé Pal est de posséder un câble RVB. Mais il n'existe pas encore ! Pour l'instant, seuls un câble Cinch et un câble S-Vidéo sont disponibles. Il faut donc posséder une télé compatible NTSC pour pouvoir jouer en couleurs avec la Dreamcast d'import.

Q Pourra-t-on transformer la console d'import de manière à y lire des jeux américains ou français ?

R Les consoles vendues pour le moment en France dans les boutiques d'import ne font fonctionner que les jeux japonais. Il faudra attendre les sorties des consoles américaines et françaises pour savoir si la console est modifiable ou non.

Q Le fil de la manette est-il bien situé ?

R Situé trop bas à cause de l'emplacement des cartes mémoire, le fil se tord vers l'avant. Mais, l'œil avisé de Spy a remarqué un renforcement sous la manette pour coincer le fil vers l'arrière.

Q Existe-t-il déjà un clavier qui facilite l'envoi d'email ?

R Le clavier de la Dreamcast est identique à celui de la Saturn (qui n'a jamais vu le jour en France). Mais, attention, la connectique est différente, rendant ces deux claviers incompatibles.

Q La Dreamcast est-elle une vraie 128 bits ou une fausse 64 bits ?

R La Dreamcast est une vraie... 64 bits. Par contre, son processeur graphique est un processeur 128 bits (un PowerVR 2

fabriqué par NEC), autant vous dire que les jeux sont d'une superbe qualité graphique.

Q De nouveaux pads seront-ils rapidement disponibles ?

R On peut parler que les constructeurs vont rapidement produire des nouveaux pads. Attendons quelques mois que la marche s'étoffe.

Q A quand une baisse du prix de la Dreamcast en boutiques d'import ?

R Une chose est sûre : ne vous précipitez surtout pas pour acheter votre Dreamcast en import. À cause de la rupture de stock au Japon, les prix d'import sont très élevés, allant parfois au-delà des 5000 francs. Plus l'année avancera, plus le prix de la Dreamcast baîssera. Au Japon, elle coûte l'équivalent de 1500 francs !

Les boutiques se font une bonne marge, à vous de négocier.

Q Combien pour les jeux en import ?

R Les prix des jeux Dreamcast en import, sont compris dans une fourchette allant de 500 à 600 francs environ.

Q Comment sauvegarder images, textes et sites Internet ?

R La Visual Memory servira certainement à sauvegarder vos sites Internet favoris. En ce qui concerne les images, difficile de se prononcer car leur taille varie de quelques kilo-octets à plusieurs centaines.

Q Sega va-t-il interdire l'import de Dreamcast en France comme il l'a fait avec la Nintendo 64 ?

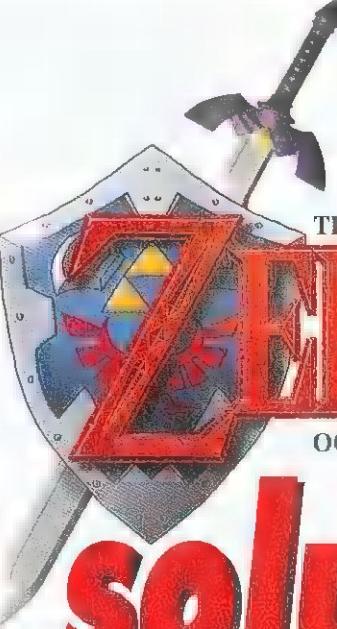
R Bonne nouvelle, Sega France n'a pas l'intention pour l'instant d'interdire l'import de sa machine, mais ne tirons pas trop de plans sur la comète.

Q Le modem de la Dreamcast fonctionne-t-il en France ?

R Oui ! Notre correspondant au Japon nous a expliqué comment procéder. Jetez donc un coup d'œil à notre encadré "Connexion" pour savoir comment procéder.

Q Y a-t-il un four à micro-ondes dans la Dreamcast ?

R Non, pas de four à micro-ondes. La console ne fait pas non plus les sushis, ni le café. Quant aux incorrigibles qui veulent savoir si la Playstation 2 sera mieux que la Dreamcast, nous ne pouvons rien pour eux...



LA soluce complète dans

NINTENDO 64 MAGAZINE N°14

SEUL 49 F

90 PAGES SPECIAL ZELDA

LA SOLUCE COMPLÈTE

TOUS LES SECRÈTS,
LES OBJETS, LES CŒURS CACHÉS,
LES SKULLTULA D'OR...

Et aussi les soluces complètes de :

SUPER MARIO 64 - GOLDENEYE 007
MISSION IMPOSSIBLE - BANJO-KAZOOIE

212 pages

Hors série
spécial soluces
en vente
le 28 décembre

LE MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

COMMANDER EN RÉGLAGE

VENEZ DANS

NOUVEAU

TE

CONSOL
AVEC UN
DUAL SHOCK
CD DE

JEUX VERS

JUBERO GRANDE ■
RTYPE DELTA JAP ■
EGORIA DENSETSU ■
STREET FIGHTER ■
THOUSAND ARMS ■
RIDGE RACER 4 JAP ■
RIDGE RACER 4+ ■
THOUSAND ARMS ■
MURHEIZET JAP ■
FIGHTING ILLUSION ■
HISCOBO BUNGEI ■
GENSHI SUIKODEN ■
EMPIRE SAVIOR ■
HARDEGGE JAP ■
MARASITE EVE US ■
LUMINA SILVER ■
LITTLE BIG ADVENTURE ■
HEARTSEARS US ■
TALES OF PHANTOM ■



PLAYS

occas
PLAYS

NBA JAM EXTREME ■
ALONE IN THE ZONE ■
SLAM AND JAM ■
STRIKER 96 ■
FIFA SOCCER 96 ■
TOTAL ECLIPSE ■
FORMULA ONE 96 ■
AIR COMBAT ■
LITTLE BIG ADVENTURE ■
SOVIET STRIKE ■
WOK ■
RIDGE RACER ■
FIFA SOCCER ■
COMMAND & CONQUER ■
V RALLY ■
LEGACY OF KAIN ■
JSS PRO ■
JP2 : LE MONDE DES
PORSCHE CHALLENGE ■
ALIEN TRILOGY ■
TOMA RAIDER ■
NBA IN THE ZONE ■
TIME COMMAND ■
TOCA TOURING CAR ■
RELOADED ■
NAGANO WINTER OLYMPICS ■
EXTREME SNOWBOARDING ■
SUICIDEN ■
TOTAL 7 ■
VANDAL HEARTS ■
LE ROI DES ENFANTS ■
LE ROI DES ZOMBIES ■
CHEVALIER DE BAMBINO ■
WING COMMAND ■
DUKE NUKEM ■
RIDGE RACER ■
RAPID RACER ■

TOUS NOS IRIX ET OFFRES

21 novembre 1998, après plus de trois ans d'attente, Zelda sur N64 arrive enfin. Pour les Français, il aura fallu attendre le 12 décembre.

Champagne à la rédaction, le chef est euphorique, c'est la fête chez Nintendo. Ouvrez grands vos bras (et votre porte-monnaie) pour accueillir la légende qui va révolutionner à jamais les jeux vidéo.

SOIREE



Chaque nouveau Zelda est un événement. A chaque fois, c'est une réussite totale, même si les intervalles entre chaque épisode sont toujours très longs – le dernier en date était celui sur Game Boy, en 1993. Ces délais s'expliquent par la légendaire recherche de la perfection de Miyamoto, l'heureux créateur des titres phares de Nintendo.

Calife à la place du calife

Nous retrouvons donc Link, la princesse Zelda et la quête des Triforce dans le royaume d'Hyrule. Le chef des forces du Mal, Ganondorf, un serviteur dévoué du roi Hyrule caresse

doux rêve de trôner à sa place. Il est grand temps pour Link de partir à l'aventure, car il est l'Elu. Le Grand Arbre Deku, gardien de la forêt, lui envoie une fée protectrice, Navi, qui l'aidera tout au long de sa quête.

Une ergonomie ingénieuse...

Le mythe de Zelda peut recommencer. La première chose qui saute aux yeux quand on allume Zelda pour la première fois, ce sont les graphismes fins, colorés et détonants. On n'avait jamais vu cela ! L'effet de l'eau est hallucinant, les éclairages donnent un réel cachet aux décors et le rendu du ciel est divin. On a



même du mal à déceler le moindre pixel traître dans les textures. Les perso bougent d'une façon très naturelle. Ils ont l'air de prendre vie de l'autre côté de l'écran. Chaque mouvement paraît réel. Cette impression est encore plus accentuée sur les visages très soignés des protagonistes.

Mis à part l'aspect esthétique, les ingrédients qui ont fait le succès des précédents épisodes ont été remis au goût du jour. La vie est mesurée par des coeurs, et il faudra faire preuve d'observation pour en gagner le plus possible. Fées, ocarina, musiques remixées, monstres ramenés : les puristes reconnaîtront les éléments clés de Zelda.

L'action-RPG 2D a laissé place à

la 3D. Pour prévenir les problèmes de collision, il utilise savamment lock, et des cases géantes. La répartition de nombreux boutons astucieusement placés fonctionne constamment à l'écran. Ensuite, à dégainer un bouton, il est nécessaire de appuyer sur un autre bouton "action". Les boutons de la console doivent être utilisés avec des objets.

Une jouabilité parfaite...

Désormais le jeu emporte sur l'aspect esthétique. Link saute automatiquement, le tout d'une pression sur la touche "A". Il ne trouverez pas de "prises de tête" avec des séries de sauts. L'évolution du jeu sur la quête d'objets le gain de points. Par exemple, pour détruire un objet dans un donjon, il est indispensable d'utiliser un objet pour résoudre l'équation. Le passage de difficulté très progressive rend le jeu parfaitement accessible. Les débutants se familiarisent avec l'aventure, et les experts chercheront à en tirer parti. Cette façon de faire



THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME.

la 3D. Pour prévenir d'éventuels problèmes de maniabilité, le jeu utilise savamment un système de lock-on des caméras très bien gérées. La répartition des

nombreux boutons du pad est astucieusement pensée et leur fonction constamment indiquée à l'écran. En général, un bouton sert à dégainer et à attaquer. Le bouton A est équivalent à un bouton "action". Enfin, les trois boutons C du bas servent à utiliser des objets.

Une jouabilité parfaite.

Désormais le côté aventure l'emporte sur l'aspect plate-forme. Link saute ou s'accroche automatiquement quand il atteint le bord d'une plate-forme. Vous ne trouverez pas des séquences "prises de tête" de l'ancienne, avec des séries de sauts. On frise la jouabilité parfaite. L'évolution du héros est basée

sur la quête d'objets, et non sur le gain de points d'expérience. Par exemple, pour entrer dans le donjon, il est indispensable d'utiliser un objet spécifique pour résoudre l'éénigme qui bloque le passage. En plus de la difficulté très progressive, ce système rend le jeu immédiatement accessible.

Les débutants se contenteront finir l'aventure, les pros chercheront à en percer tous les secrets. Cette tâche risque

d'être rude car la richesse de Zelda est incomparable. Link passe par deux phases dans le jeu : il est enfant au début, puis après avoir ouvert le Temple du temps, il passe dans l'âge adulte. Plus tard, il pourra faire des voyages à travers le temps et passer d'un âge à l'autre. Les actions de Link enfant se répercutent inévitablement sur son environnement une fois adulte. Il y a un tas de choses à faire en extra : récupérer tous les cœurs, sauver les villageois infectés par le virus de l'araignée, apprendre toutes les musiques, découvrir toutes les cavernes cachées, etc. Ces mini-éénigmes rallongent considérablement la durée de vie du jeu.

Fabuleux, mythique, inimaginable...

L'autre force de Zelda réside dans la multiplicité des détails, qui montre tout le soin apporté à sa conception. Par exemple, quand Link utilise une arme, il la garde bien en main. Toutes les



postures sont réussies ; les dialogues ne manquent pas d'humour. Le cycle du jour et de la nuit joue un rôle important dans les éénigmes. La liste est longue.

Une chose est sûre, les qualités de Zelda sont très nombreuses. Le jeu est fabuleux, mythique, inimaginable. La légende de Zelda se poursuit, et consacre Miyamoto comme le créateur de jeux le plus talentueux de planète. Espérons que le prochain ne tardera pas trop...

ZELDA
OCARINA OF TIME

Dans les maisons, quand vous appuyez sur C-haut, vous passez en vue aérienne.

AVIS OUI ! OUI ! OUI !

Je n'y croyais plus. Mais le jour bénit est arrivé. Mon attente est enfin récompensée : Zelda est là ! Les précédents épisodes m'avaient laissé des séquelles irréversibles – ils avaient aussi posé les bases des jeux d'aventure qui allaient suivre. Ce volet révolutionnera à jamais le genre : une maniabilité ingénieuse, une histoire fantastique et un foisonnement de petits trucs créent une atmosphère de magie indescriptible. Tous les possesseurs de la N64 doivent se le procurer. Et même s'il faut s'acheter une N64 uniquement pour Zelda, ça vaut la peine. Non AHL, je ne te le rendrai jamais !

GIA



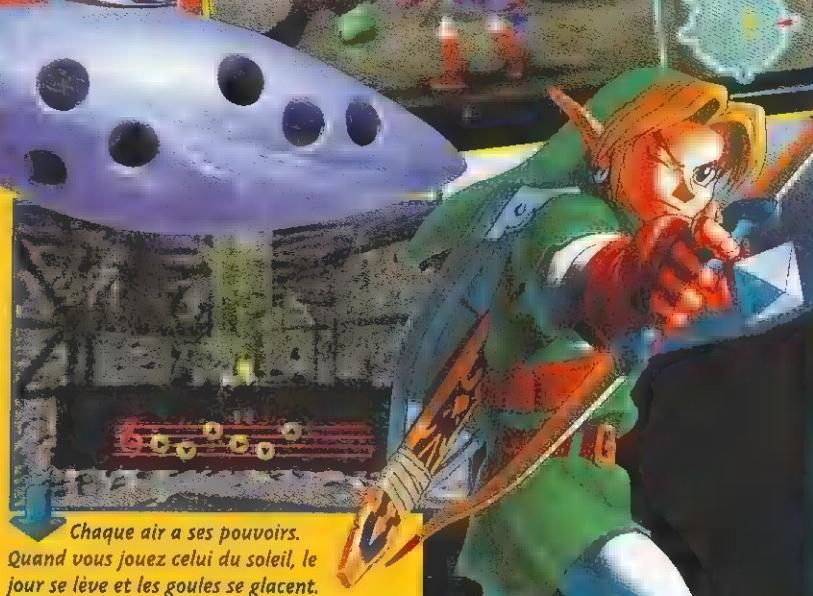
Avec une bouteille, prenez cette flamme bleue pour sauver le roi de Zora.



Le fantôme à frapper est celui qui bouge en dernier.

L'OCARINA

Cet instrument de musique occupe une place primordiale dans l'histoire. Quand Link quittera son village pour partir à l'aventure, son amie Saria lui donnera son précieux ocarina. Avec cet objet magique, Link apprendra des morceaux de musique pour les jouer à certains endroits précis. Plus tard, quand la princesse Zelda s'enfuira de son château, elle lui laissera l'Ocarina du Temps.



Chaque air a ses pouvoirs. Quand vous jouez celui du soleil, le jour se lève et les goulus se glacent.



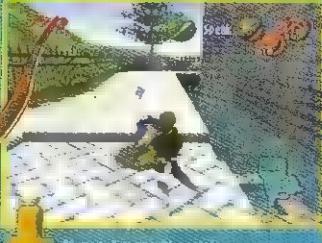
Saria donne à Link son premier ocarina, juste avant son départ.



Une petite astuce : au moment d'entamer un air de musique, si vous sortez votre ocarina, une partition apparaît à l'écran.

LE JOUR ET LA NUIT

Ce nouveau volet de Zelda inaugure un paramètre jusqu'ici inexploré dans la série. Il s'agit du cycle de la journée. Avec le temps qui passe, l'éclairage change, et si vous vous placez bien, vous pourrez même voir le soleil se coucher, laissant place à la lune. Pour connaître l'heure, il suffit de jeter dans des Pierres à potins.



Avec son énorme bouclier, le jeune Zeldite ressemble à une

DOOM

Link doit récupérer de jet au cours de la partie que vous pourrez faire la très bonne chose d'utiliser sans loc. Il apparaît à l'écran GoldenEye ou Tu pourras vraiment

GARE AUX BOSS !

À la fin de chaque donjon, un boss vous attend. Chacun de ces monstres a un point faible, et pour les éliminer il faudra souvent se servir d'un objet fraîchement récupéré. Observez bien leur comportement, écoutez les conseils du Navi.



Avec son énorme bouclier, le jeune Link ressemble à une tortue.

Trouvez le point faible des ennemis pour les tuer plus facilement. Par exemple, attendez que cette araignée se retourne pour la frapper.

AVIS OH LA OUI !!!

Voilà plus de cinq ans que j'attendais ce nouvel épisode de Zelda. Depuis je nage dans le bonheur. Une fois de plus Miyamoto démontre qu'il est le plus grand ! Le Zelda nouveau est bourré de qualités : belle réalisation, jouabilité exemplaire, aventure aussi riche que variée, belle durée de vie... que demander de plus ? On s'immerge totalement dans l'action dès les premières minutes, et on n'arrive plus à quitter l'univers de Zelda. Si par malheur, vous ne deviez jouer qu'à un jeu dans l'année, il faut que ce soit à celui-là.

AHL

DOOM-LIKE

Link doit récupérer quelques armes de jet au cours de sa quête. Pour que vous puissiez viser, Nintendo a eu la très bonne idée d'incorporer un mode Doom-like. Quand vous l'utilisez sans locker, l'arme choisie apparaît à l'écran, comme dans GoldenEye ou Turok. Il suffit alors d'orienter son tir avec le stick analogique. De cette façon, vous pourrez vraiment tirer partout.



Le lance-pierre, c'est un peu artisanal, mais aussi très utile.



L'arc est sûrement l'arme la plus précise.

Le boomerang permet de récupérer des objets éloignés.

Le petit point rouge sert de viseur pour ce grappin.





LE MASQUE DE LINK

Comme Zorro, Link peut porter des masques, mais seulement quand il est tout petit. Cela lui permet de se faire un peu d'argent. La boutique les lui loue, et il peut les revendre en prenant une petite marge. À chaque vente réussie, il peut en louer un autre. Ces masques ont des pouvoirs étranges : par exemple, le masque de Vérité permet de communiquer avec les statues en pierre.



La boutique vous loue des masques bien étranges. Quand vous les avez revendus, vous avez le droit d'en acheter un autre.



Un des gardes du village Kokorico vous achètera votre premier masque. Au passage, vous avez l'heureux de profit.



Zonnon : Link un idiot mais ces masques ont certains pouvoirs cachés.

LOCK : LA TOUCHE MAGIQUE

L'invention géniale de Miyamoto dans ce Zelda concerne la touche Z du pad de la N64. En temps normal, cette touche Z place automatiquement la caméra derrière le héros, de manière à offrir une visibilité optimale. Cette gâchette sert aussi à locker les ennemis pendant les combats. Quand un ennemi est locké, Link se déplace toujours autour de lui. Ce système permet de frapper au bon endroit et d'esquiver efficacement les coups. En appuyant plusieurs fois sur Z, on peut sélectionner sa cible.



Quand l'ennemi est locké, le coup de Link se dirige automatiquement sur lui.



Link peut aussi sauter latéralement pour éviter les coups.



Même quand l'adversaire est en l'air, on peut l'atteindre avec les armes de jet.

Link a été élevé...
un Hylian. Ce qui
taille, par rap...

Le royaume d'Hyrule.
Vous aurez ac...

AVIS : OUI !

Les jeux conçus par Miyamoto sont une valeur sûre. Zelda s'est fait plus qu'attendre. Mais il est là, au-delà de mes plus folles espérances. La légende revient. Maniabilité parfaite, orientation du joueur novice et difficulté progressive riment avec graphismes époustouflants et, surtout, idées géniales. Comme, les secrets à découvrir avec l'aide du Kit Vibration ou encore la chevauchée d'un cheval. Zelda c'est le jeu d'aventure parfait, la perle vidéoludique du siècle.

SWITCH

KIT VIBRATION

Zelda sur N64 exploite parfaitement cet accessoire vibrant. D'abord, la gestion des chocs et des tremblements correspond aux actions du héros et répercute aussi bien le claquement d'une porte, le choc d'un coup que le galop d'un cheval. Les sensations sont vraiment marrantes !

De plus, si vous récupérez un objet spécial, dès que vous approchez d'un secret, le Kit Vibration se met à trembler violemment, vous prévenant de sa proximité. Le seul inconvénient, c'est qu'il faut se procurer l'accessoire en question...

CAMÉRA

Le système de caméra est assez ingénieux. D'abord, elle se place toujours correctement par rapport à l'action. Ensuite, on peut la placer comme on veut avec les boutons Z et C-haut (sauf rares exceptions).



Quand vous appuyez sur la touche C-haut, la caméra se place juste derrière le héros.



Quand vous appuyez sur la touche C-haut, vous passez en vue subjective. Vous pouvez alors scruter tous les coins du décor.



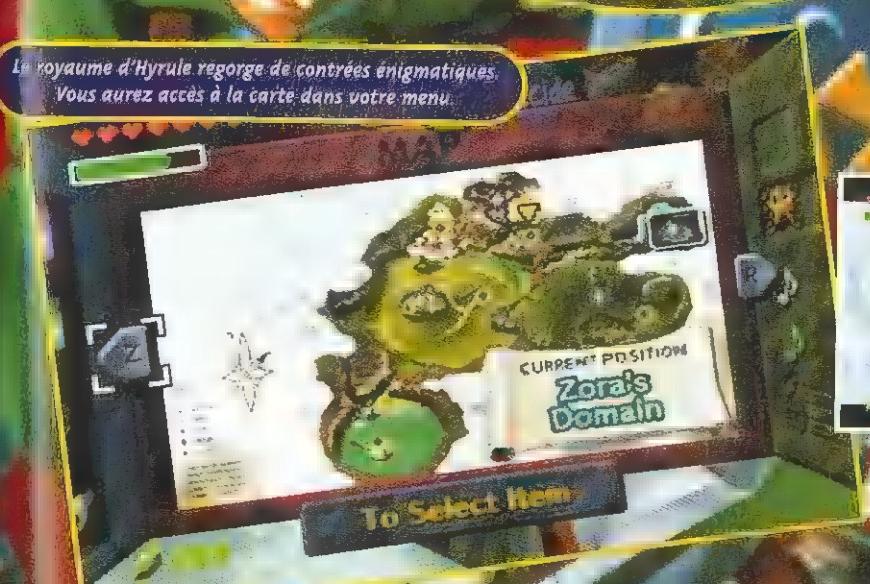
Dans le village, parlez à tout le monde pour glaner le plus d'informations possible.



Link a été élevé chez les Kokoricos, mais c'est un Hylian. Ce qui explique sa différence de taille, par rapport à ses anciens amis.



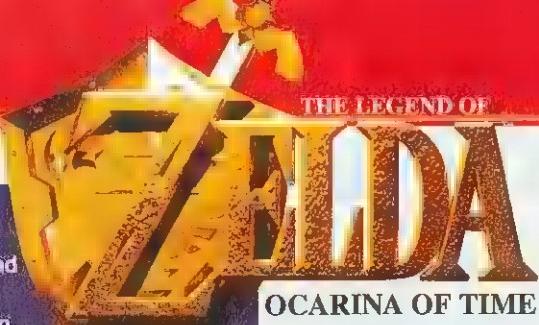
Le royaume d'Hyrule regorge de contrées énigmatiques. Vous aurez accès à la carte dans votre menu.



To Select Item

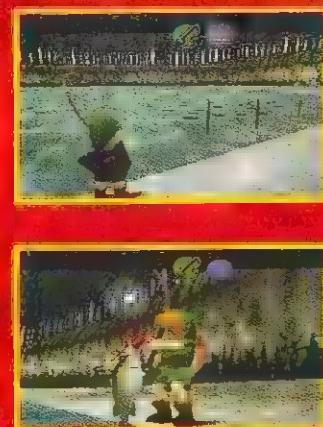
JEUX D'ADRESSE

À côté des boutiques traditionnelles, comme celle du marchand de potions ou l'armurerie, vous trouverez des salles de jeu. Si vous gagnez, vous serez récompensé selon votre performance.



LA PÊCHE AU GROS

Au lac d'Hylia, allez faire un tour dans la petite boutique au bord de l'eau. Moyennant 20 rupees, vous pourrez vous adonner au plaisir de la pêche. Armé d'une canne, vous balancez l'appât dans le lac en lockant le poisson. Dès qu'il est accroché, vous tirez sur la canne et rembobinez votre fil. C'est amusant, et ça peut rapporter gros.



DE LA TENDRE ENFANCE À L'ÂGE L'ADULTE

Au cours de l'aventure, le héros connaîtra deux phases de développement. Il commence d'abord sous l'apparence d'un petit garçon Kokiri. Son but est alors d'ouvrir la porte du Temple en réunissant les trois pierres sacrées. Cela le mène sur le chemin des Triforce, dont la reconstitution stoppera l'expansion du Mal. Ensuite, Link se retrouve enfermé pendant sept années sous l'apparence d'un jeune adolescent. Beaucoup de choses ont changé et c'est un peu la deuxième quête du héros qui débute.



Link enfant, mignon et craquant
Grâce à sa petite taille, il peut se faufiler partout et voler en portant un poulet !



Après que l'épée a été retirée
sa stèle l'esprit Link se retrouve enfermé pendant sept ans. Réfléchissez bien avant de faire...



Link à l'âge adulte, séduisant et bien bâti Il est devenu beaucoup plus fort et peut utiliser de nouvelles armes.



Le Temple pendant l'enfance
Là où il est en bon état, il est éclairé d'un rayon de soleil.



Le Temple après sept ans
La réflexion semble en piteux état, les forces du Mal règnent.



Le responsable d'Hyrule Ganondorf, tous les malheurs



Le petit Li magiques dans le grand, il les retrouve de plates-formes



Scrutez bien
On peut grimper les briques et les

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

● Développeur : NINTENDO
 ● Éditeur : NINTENDO
 ● ACTION-RPG
 ● 1 JOUEUR

- Contrôle : PARFAIT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (INTERNE)
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : FÉERIQUES !

PRESENTATION

94%
L'intro, avec Link à cheval, est planante. Les menus sont clairs et simples.

GRAPHISMES

98%
La N64 crache ses tripes. Jamais on n'aurait cru cela possible.

ANIMATION

95%
Rien à redire. Pas de ralentissements, pas de bugs 3D, aucun défaut d'animation.

MUSIQUE

91%
Les vieux thèmes remixés vous arracheront des larmes.

BRUITAGES

95%
Les cris de Link et les avertissements de Navi sont excellents.

DUREE DE VIE

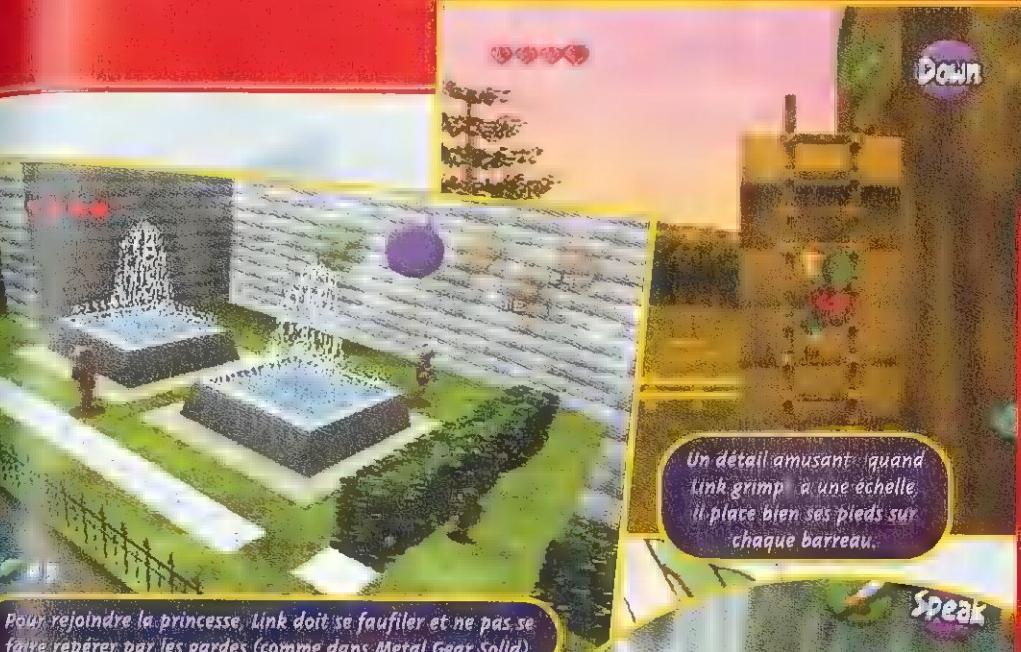
97%
Le jeu est assez long, et les multiples petites quêtes le rallongent encore.

JOUABILITE

98%
Maniabilité exceptionnelle. De tout petits problèmes de caméra.

INTERET

100%
La note ultime pour le meilleur jeu du siècle. Rien à redire. Chapeau bas.



Un détail amusant : quand Link grimpe à une échelle, il place bien ses pieds sur chaque barreau.

Pour rejoindre la princesse, Link doit se faufiler et ne pas se faire repérer par les gardes (comme dans Metal Gear Solid).

HELP !

SECRETS ET ITEMS

Voici quelques petits trucs qui vous aideront au cours de la quête. Certains ne sont pas évidents, mais ils ne sont pas indispensables pour finir le jeu. Ce sont juste des items supplémentaires afin de faciliter l'aventure.



Le petit Link plante des graines magiques dans les pots. Devenu grand, il les retrouve sous forme de plates-formes mouvantes.



Ces Pierres de potins vous donnent l'heure. Si vous jouez la musique de la princesse Zelda devant elles, une petite fée apparaît, vous redonnant toute votre énergie.

Quand vous découvrez une fontaine de la reine des fées, jouez l'air de la princesse Zelda : vous gagnerez une magie.



Scutez bien les murs. On peut grimper sur le lierre, les briques et les branches.



Suivez les conseils du hibou, ils vous mettront sur la bonne voie. De même, quand Navi vous met en garde, ne prenez pas ce qu'elle dit à la légère.



Dans le cimetière de Kokoriko, les tombes cachent des secrets. Déplacez les pierres pour les découvrir.

TAIL CONCERTO

Après une sortie japonaise très discrète il y a quelques mois, Tail Concerto débarque à la surprise générale en France. Un bon jeu signé Bandai, c'est une grande nouvelle.

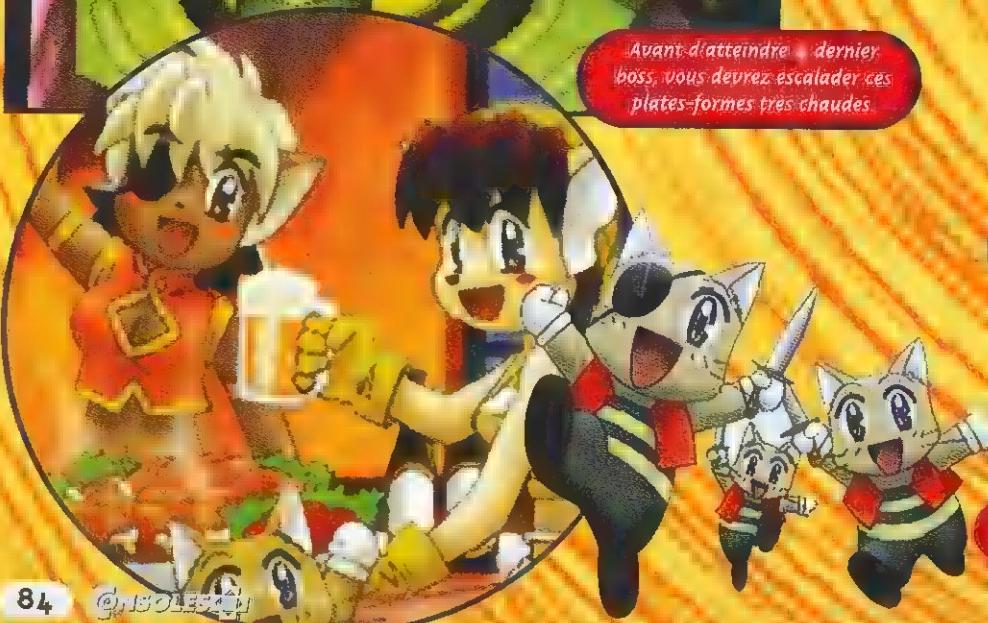
C'est la panique, les Chats noirs ont foutu le bordel ! Ces petits chenapans sabotent tout sur leur passage, et causent bien des ennuis aux habitants. Derrière ces lascars se cache un méchant gros chat, qui ambitionne de conquérir le monde. Pour parvenir à ses fins, il veut réveiller un monstre de pierre, en réunissant cinq cristaux magiques. Waffle (que vous

incarnez), le policier du coin, a donc pour mission de mettre hors d'état de nuire la bande des Chats noirs, malgré l'affection qu'il porte à leur chef Alicia (non, pas Aléchat). Dans l'exercice de ses fonctions, Waffle conduit une espèce de mécha aux bras longs, un peu obsolète par rapport aux robots de Macross, mais très efficace et très robuste. Pour voyager entre les îles composant son monde, il se déplace en dirigeable. Au cours de sa mission, il devra sauver la princesse et remettre Alicia dans le droit chemin. Dans le jeu, les combats sont plutôt bon enfant : Waffle peut balancer des bulles pour blesser les boss et emprisonner les chatons. Il n'y a pas de violence brute, pas de sang, pas de blessure, juste des adversaires qui tombent KO ou des machines qui explosent. Avec des graphismes mignons, des minois délicats et des bruitages délirants, les fans de mangas craqueront facilement pour Tail Concerto. C'est "kawaii" ! D'ailleurs, le jeu vous propose de

collectionner des photos, tel un bon "otaku". Des petites caisses rouges ornées d'étoiles sont disséminées dans les décors, chacune contenant un morceau de photo. Pour les contempler, il suffit de feuilleter l'album qui se trouve chez Waffle. En fin de compte, Tail Concerto apporte à la Playstation une réelle fraîcheur, pour ceux qui en ont marre des jeux gores ou trop sérieux.



Avant d'atteindre le dernier boss, vous devrez escalader ces plates-formes très chaudes.



Waffle aura l'occasion de tester une fusée dorsale pour atteindre des îles minuscules.

AVIS OUI !

Quand ce jeu était sorti en japonais, je m'étais ruée dessus, pour ne plus m'en défaire. Tail Concerto est unique sur Playstation. Il est franchement gnan-gnan et culcul-la-praline, mais tellement mignon ! J'ai complètement craqué. Avec son ambiance manga, il s'approche de la ludothèque de la Saturn. Même s'il est très court et très facile, il vous enchantera et vous arrachera souvent des petits sourires, surtout quand vous essaierez d'attraper les chatons en leur courant après...

GIA

AVIS O

Tail Concerto graphismes

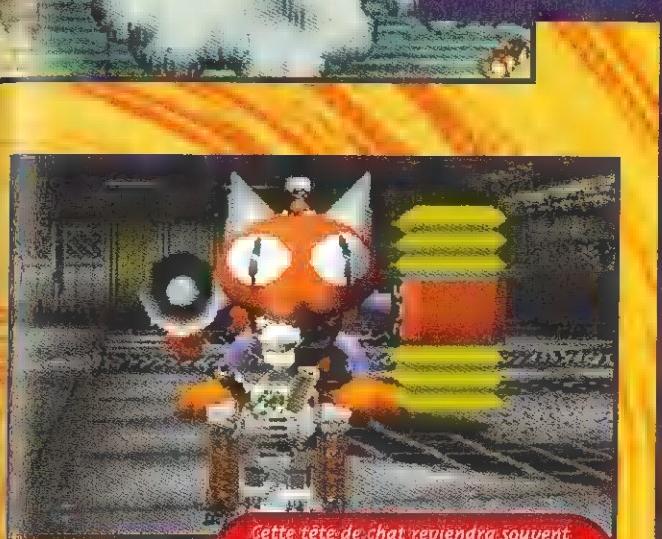


PANDA



LA TRADUCTION

Adapter Tail Concerto était un pari difficile. Pour les dessins animés, Bandai a choisi de sous-titrer les dialogues. On peut donc entendre les chansons et les répliques originales. Par contre, les scènes cinématiques en 3D polygonée restent muettes dans la version française : il n'y a que du texte qui défile. A l'origine, les perso s parlaient en japonais avec des bulles. Enfin, malgré ce petit défaut, ce choix est convaincant, et la traduction tient la route.



Cette tête de chat reviendra souvent, équipée tour à tour de marteaux, haut-parleurs, bombes, missiles ou perceuses.



Le jeu contient plusieurs scènes de dessins animés. Les dessins animés sont sous-titrés. Les voix ont été supprimées. Les dialogues n'apparaissent que sous forme de textes écrits.



Courir après ces garnements est un sport bien fatigant qui rappelle certains animés.

AVIS OUI, MAIS...

Tail Concerto m'a tout de suite séduit par ses graphismes très mignons dans le style manga. Les aventures de ces vilains chats sont trop marrantes. En plus, la traduction a l'air plutôt soignée. Le jeu est fort bien réalisé, maniable, fun, beau... En fait, la seule ombre au tableau est qu'on le finit en six heures. Cela dit, pour ma part, je préfère m'amuser comme un fou pendant six heures, plutôt que de galérer des nuits sur un jeu moyen. Essayez de le trouver en promo, car il mérite d'être joué.

PANDA



ALBUM PHOTOS

Quand vous récupérez des caisses rouges étoilées, n'oubliez pas de parcourir votre album pour voir les photos reconstituées. Ce sont des illustrations très jolies des personnages du jeu. Les récolter toutes n'apporte pas de bonus, mais juste le plaisir de les "zyeuter".



Les cases se rempliront petit à petit.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues JAPONAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BANDAI
- Editeur : BANDAI
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : TRÈS PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : EXCELLENTEES

PRÉSENTATION

94%

Les nombreux dessins animés et les transitions en 3D sont de qualité.

GRAPHISMES

90%

Les décors sont colorés et détaillés. La modélisation des perso s est exceptionnelle.

ANIMATION

90%

Pas de ralentissements, même quand il y a plein de chatons à l'écran.

MUSIQUE

89%

Fidèle à l'esprit des mangas. Les voix ont été conservées.

BRUITAGES

95%

On retrouve ceux de la version japonaise, mignons comme tout.

DUREE DE VIE

70%

Une dizaine d'heures pour un joueur confirmé, malgré des passages très chauds.

JOUABILITE

93%

Au pad analogique, le perso répond à l'instinct. Bonne gestion des caméras.

INTERET

89%

L'esprit de Tail Concerto se détache des autres RPG, grâce à des héros mignons et à une intrigue délirante. Les fans d'animes japonais adoreront.

WILD ARMS

Enfin ! Deux ans après sa sortie japonaise, il était temps que Sony traduise Wild Arms. Certes, ce n'était pas une mince affaire, mais ce décalage ne pourra pas empêcher pas cet exceptionnel RPG de faire un carton.

A

L'origine, Wild Arms était sorti bien avant Final Fantasy VII. En France, ce sera le contraire. Dans ce magnifique RPG, vous incarnez trois personnages : Cecilia, Rudy et Zack (sur les photos, c'est Gia, Chouby et Pandou). Cecilia est une apprentie magicienne et une princesse qui ne veut plus l'être. Rudy appartient à une race disparue. Cet orphelin est l'une des rares personnes capables d'utiliser une arme à feu. Enfin, Zack, accompagné de son fidèle hamster bleu, gagne sa vie comme chasseur de primes. Ces trois héros vont se réunir et joindre leurs forces pour sauver les Gardiens de leur monde. Ils commencent leur aventure d'abord séparément, puis, une fois leur "initiation" terminée, ils se retrouveront à Filgaia. Les combats ne prennent pas en compte la durée, mais seulement les tours. Les adversaires lancent leur attaque, et elles sont exécutées l'une après l'autre en fonction de leur rapidité. Ces phases paraissent aujourd'hui un peu désuètes en raison de la 3D hésitante et des gros polygones qui font office de personnages. Un défaut bien pardonnable vu l'âge canonique du titre. Les tactiques à adopter, surtout contre les gros boss, sont très

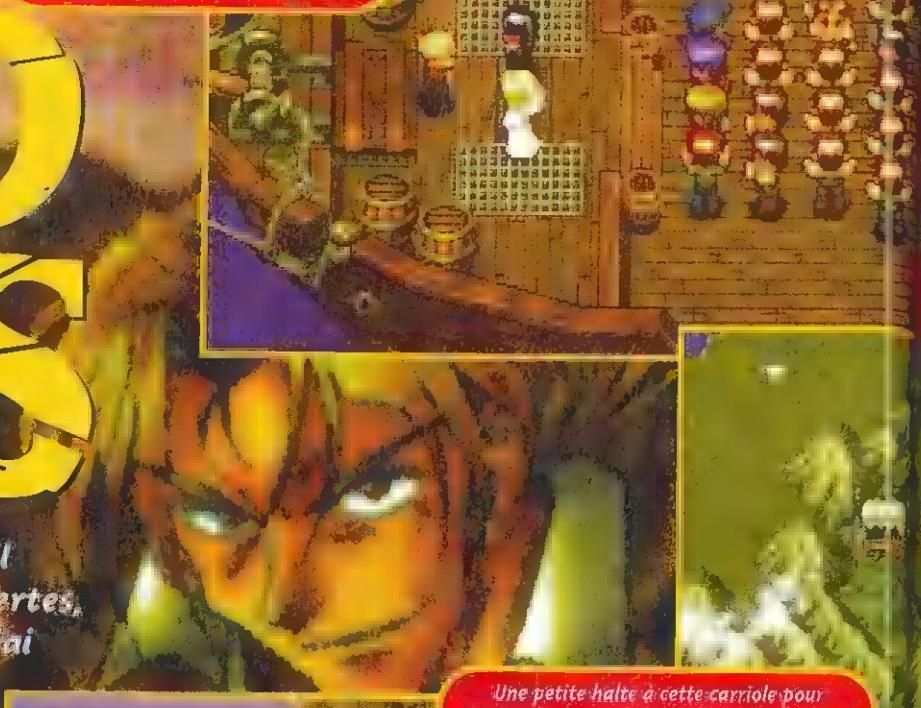
différentes de celles de Final Fantasy VII. Ici, on a le temps de réfléchir et de construire ses attaques. Finalement, Wild Arms n'a rien de révolutionnaire. Les graphismes sont assez fins et restent dans la tradition des vieux RPG sur 16 bits. En fait, on retrouve les meilleurs ingrédients du genre, mais cette fois-ci sur Playstation. Certaines énigmes sont franchement coton, et elles donneront du fil à retordre même aux meilleurs. Si vous voulez tout finir, en récupérant l'Etoile du Shériff, préparez-vous à en baver.

AVIS OUI !

Après l'avoir fini en japonais et en américain, voir enfin Wild Arms en français m'a rappelé de grands moments. Ce titre est à mon avis l'un des meilleurs RPG de la Playstation, même à ce jour. Les perso sont attachants. L'histoire est chargée d'émotion. Les musiques apaisent les oreilles. Bref, ce jeu est un méga-hit à acheter absolument, même après l'ouragan Final Fantasy VII. A la rédac, l'avis est unanime. Entre Spy, le Panda, Cheub et moi, on ne compte plus les amoureux de Cecilia, Rudy et de Zack.

GIA

'Au cours de l'aventure, Cecilia devra faire un faux mariage pour rendre service au capitaine du bateau.'



'Une petite halte à cette carriole pour changer de nom contre une modique somme.'



'Les magies de Zack se déclinent souvent autour de son épée.'



'Avec l'avion et le robot, vous pourrez atteindre tous les endroits de la carte.'

'Certains monstres sont presque inoffensifs, malgré leur taille imposante.'



LES GARDIENS À LA RESCOUSSE

Pendant les combats, vous pouvez appeler les Gardiens à l'aide. En fonction de la rune équipée, votre protecteur sera différent. Bien sûr, selon le boss en face, il sera plus ou moins efficace. Mais, attention ! certains Gardiens peuvent redonner de l'énergie à l'ennemi.



Le dernier château se trouve dans ce lagon perdu au milieu de l'océan.



AVIS : OUI !

Ce jeu n'est peut-être pas le plus récent qui soit, mais il faut bien admettre que, tel le bon vin, il vieillit plutôt bien. Certes, il n'a rien de révolutionnaire, mais grâce à son clacissime il arrive à vous scotcher au pad des nuits entières. Mediavision a repris les recettes les plus intéressantes des jeux de rôles d'antan pour les accommoder à la sauce Playstation. Au final, c'est simple, propre et accrocheur. Le scénario est intéressant, les combats agréables, et le jeu réussit le difficile pari d'être idéal pour s'initier au genre tout en intéressant les vieux routiers. Excellent !

SPY

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

• Développeur : MEDIAVISION
• Editeur : SCEA
• RPG
• 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION

Un dessin animé sublime, sur une musique western. Laissez-vous bercer.

93%

GRAPHISMES

Malgré quelques finesses dans le décor, ils font penser aux jeux 16 bits.

85%

ANIMATION

Pas de ralentissement et des chargements ultra courts. Du super boulot !

93%

MUSIQUE

EXTRAORDINAIRE ! Des sons western alternent avec des mélodies émouvantes.

98%

BRUITAGES

Peu nombreux, mais bien choisis, surtout lors des grosses magies.

85%

DUREE DE VIE

Wild Arms est très riche et vous tiendra en haleine de longues semaines.

93%

JOUABILITE

Les menus et les déplacements sont très clairs. L'interface est vite compréhensible.

96%

INTERET

Un des meilleurs RPG de la Playstation. Avec un énorme d'intérêt et un scénario captivant, Wild Arms est à jouer absolument.

94%

TEST DREAMCAST

Virtua Fighter 3 tb

Comme disait mon vieux prof de boxe, "les pieds ont plus d'allonge que les poings".

Virtua Fighter 3 tb est un jeu de baston en 3D, avec des décors et des personnages en haute-résolution. On ne peut pas dire que ce soit du jamais vu, car des titres comme Toba 2 ou Anarchy in the Nippon 2 sur Playstation utilisaient déjà cette technique. Mais ces deux softs proposaient des décors plutôt vides et, surtout, aucune texture sur les combattants (uniquement du Gouraud Shading). Là, dans VF3, les décors sont d'une qualité graphique incroyable, et un travail fabuleux a été effectué au niveau des habits des combattants. Ce jeu se veut réaliste,

et il n'y a qu'à regarder la décomposition des mouvements lorsqu'un personnage porte un coup pour s'en convaincre. On peut en suivre toutes les étapes ! Le principe du jeu a en fait assez peu évolué : les combattants s'affrontent toujours à main nue, sans aucune attaque à distance, et le combat aérien reste quasiment impossible puisqu'on ne peut pas sauter (ce qui n'est pas franchement gênant vu qu'il n'y a aucune boule de feu à éviter). Le système de boutons est également identique : deux boutons utilisés pour les pieds et pour les poings (ce qui limite un peu la diversité des Combos), un

troisième bouton pour se mettre en garde, et un quatrième pour faire un pas de côté. Sur un jeu aussi rapide, cette configuration offre de nombreuses possibilités. On peut, en faisant un pas de côté juste avant que l'adversaire ne commence son attaque, se retrouver dans son dos et contre-attaquer. D'un autre côté, il faut observer un bon timing, car certains coups peuvent vous toucher lorsque vous êtes en mouvement. Pour casser la défense des autres combattants, vous pouvez utiliser les projections ou alterner les attaques hautes et basses. Car la garde ne protège bien sûr

Le voici ! Virtua Fighter 3 tb, le plus beau jeu jamais réalisé en 3D, arrive en même temps que la Dreamcast. Ce titre phare de Sega en matière de jeu baston va vous en mettre plein la vue, mais pourrez-vous supporter le choc ?

Cette vue manque d'intérêt, les personnages sont tout petits.

AVIS OUI !

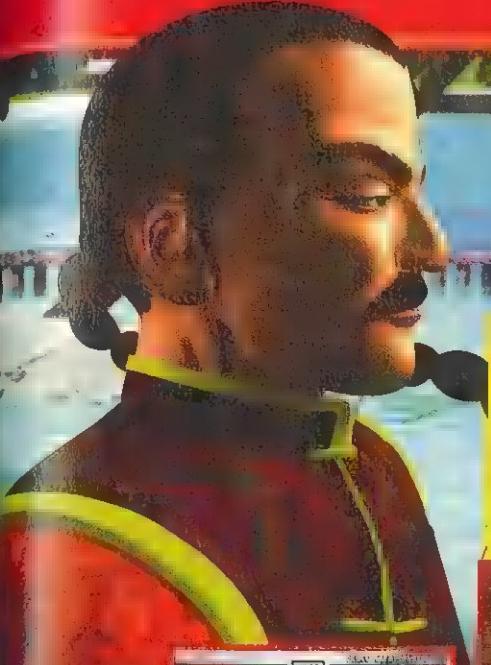
Bon soyons clair. Même si, en chipotant, on peut remarquer que les décors sont un peu moins beaux que ceux de la version arcade, il faut admettre pour ce qui est des personnages, de l'animation et de la maniabilité, les deux versions sont identiques. Au final, on a tout simplement droit au jeu de baston le mieux réalisé du moment. Vous allez vraiment rêver ! Pas de doute avec la Dreamcast, on passe à une nouvelle génération de consoles !

PANDA

Le coup de genou sauté est pratique en fin de Combo.



On peut esquiver



Cette vue manque d'intérêt, les personnages sont tout petits.



LES CAMÉRAS

Il y a quatre vues différentes, mais celle de base reste de loin la meilleure. Cela dit, il est très rare de voir un jeu de baston en 3D proposer ce genre d'option, mais cette option permet d'allonger la durée de vie en mode 1 joueur en proposant des changements agréables.



Aoi, est une combattante très rapide. Ce coup de pied en deux temps est un de ses meilleurs atouts.



VF3 est un des seuls jeux de baston où l'on peut choisir de varier les angles de caméra.



Pai contre toujours les attaques qu'on lui porte, c'est très énervant !

se mettre
ème pour
Sur un jeu
figuration
possi-
sant un
nt que
ence son
dans son
er. D'un
rver un
ns coups
lorsque
ment. Pour
autres
uvez
ou alterner
t basses.
ge bien sûr
De son côté, Wolf, un gros

bourrin spécialisé dans les projections, préfère les combats au corps à corps. Contrairement à nombre de titres de baston proposant une pléthora de combattants dont la moitié est à jeter, là tous les perso sont utilisables et viables. Seul reproche, certains personnages se ressemblent un peu trop et partagent nombre de coups. Vous l'aurez compris VF3 tb est d'une précision diabolique, et ses possibilités ne seront limitées que par vos capacités. Enfin, VF 3 est livré avec un CD de démo de Project Berkley, qui n'est rien de moins qu'un RPG tiré de Virtua Fighter.

On peut esquiver rien qu'en se baissant, mais ce n'est pas évident.



COMBO

VF ne possède qu'assez peu de vrais coups spéciaux. Le jeu repose beaucoup plus sur les Combos, contrairement à Fatal Fury par exemple où l'on peut combattre en n'utilisant presque que des coups spéciaux. Il n'y a donc pas de boules de feu qui permettent de réaliser des tactiques de "petit joueur" en gardant son ennemi à distance. De même, les attaques aériennes sont presque impossibles. Le problème des versions précédentes était qu'elles favorisaient le jeu défensif et les contre. Maintenant que l'on se déplace d'un petit pas de côté, on peut esquiver pour contre-attaquer ou tout simplement surprendre l'adversaire pour le projeter. Mais dès lors le timing est crucial...

Le jeu est entièrement en haute résolution et cela se voit !

Dans VF, les combos sont très faciles à sortir. La tactique la plus classique consiste à lancer trois poings suivis d'un pied, ça marche contre la plupart des adversaires.



TEST DREAMCAST

Virtua Fighter 3rd

Un coup très efficace avec un effet "fantôme" qui permet de voir une image latente pendant le mouvement.

18

PASS THE WINNER



SWITCH

AVIS OUI !

Comme promis, ce VF3 sur Dreamcast est parfaitement fidèle à la version arcade. Tout a été mis en œuvre pour le plaisir du joueur. Un mode Team Battle a même été inclus ! Il permet de jouer un peu comme dans King of Fighters. Côté technique rien à redire, tout est parfait, le jeu dépasse mes espérances ! Graphismes détaillés animation rapide et fluide, jamais une console n'avait été aussi loin ! Le plus fort, c'est qu'il reste encore de la place sur le CD ! Imaginez-vous les jeux qui parviendront à le remplir ? Moi je n'y arrive pas...

PROJ

Les projections diffère d'un personnage à l'autre, vous renvoyez de joueurs qui

Ils ne doivent pas faire de tango. C'est une projection qui leur fait atterrir doucement.

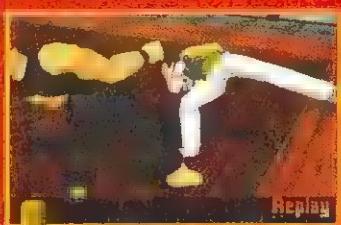
Un coup bien placé au côté est un coup gagnant.

Encore un effet "fantôme" : chaque personnage possède au moins un coup avec cet effet.



REPLAYS

À la fin de chaque round, vous revoyez le dernier échange de coups. On croirait des séquences cinématiques...



C'est encore plus beau dans les replays car on a le temps de se concentrer sur l'image.



Le replay des anciens VR était bien déjà, mais là on ne s'en lasse pas.



VF3 est fantastique. On frémît d'avance en imaginant les jeux qui sortiront dans les mois prochains et qui rempliront le CD.



Admirez le soin apporté aux textures des vêtements de Lau.



Le vieux Chinois utilise la Drunken Boxe. Ses mouvements ressemblent à ceux de Jackie Chan dans Drunken Master.



Wolf est le Zangief VR, le roi des projections en tout genre. Gare à sa réception.



La décomposition des mouvements est impressionnante d'un réalisme hallucinant.



La position des combattants lorsqu'ils donnent des coups est parfaite.

PROJECTIONS

Les projections font désormais partie intégrante des jeux de baston, mais leur efficacité diffère d'un titre à l'autre. VF 3 possède des Choppes classiques très efficaces. Mais certains personnages comme Pai, peuvent bloquer un coup en enchaînant avec une projection, ou en vous renvoyant votre propre attaque. Les projections sont très pratiques pour se débarrasser de joueurs qui se mettent trop souvent en garde en attendant que vous ayez fini un Combo.



Ils ne dansent pas le tango. C'est une projection et l'atterrissement risque d'être douloureux.



La pauvre Aoi va se faire tirer les oreilles...



Les projections sont très efficaces et font beaucoup de dégâts.

Un coup bien esquivé. Le pas de côté est une arme redoutable.



TRAINING

Comme tout bon jeu de baston, VF propose un mode Training, qui en affichant la liste de coups vous permet de trouver les Combos plus facilement. Mais là où ça devient original, c'est que vous ne frappez pas un simple "sac". Non seulement le sparing partenaire tente plus ou moins d'esquiver les coups, mais en plus il riposte. Vous pouvez régler son agressivité.



AVIS VF3

En matière de baston sur console ce VF3TB est certainement le titre le plus étonnant qu'il m'ait été donné de voir depuis un bail. Le rendu visuel est quasiment équivalent à la version arcade et les loadings sont inexistant, Sega a réalisé un véritable tour de force. A la manière de Tekken, Virtua Fighter est de ce genre de jeu que l'on peut prendre en main immédiatement mais qui s'avère également d'une richesse inouïe sur le long terme. Comme promis Sonic tient LE jeu qui va faire s'arracher la Dreamcast (les trois autres étant pour le moins anodins). Maintenant il en faut d'autres. Et vite.



SPY

est parfait...
a été mis...
Un mode...
Il per...
ans King...
n à...
dépasse...
es...
fluide,...
été aussi...
e encore...
z-vous les...
rir ? Moi

2-3-2

Replay

TEST TEAMCAST

Fighter 3rd

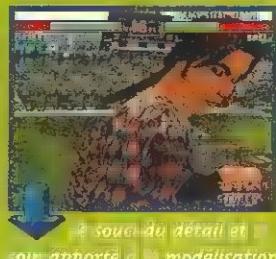
Dural "or" est le boss du jeu, il possède toutes les techniques des autres combattants et se révèle être un terrible adversaire.

PUNCH OUT

La vue subjective n'est pas la plus jouable, mais elle est très fun. On peut admirer la qualité graphique du jeu tout en jouant un peu à la Punch Out avec une vue subjective particulièrement réussie. C'est du jamais vu, un peu déroutant au départ, mais fun.



TAN Ce n'est pas la vue la plus **usable** mais elle est très **originale**.



*Le souci du détail et
l'apport à la modélisation
des visages sont tout
bonnement incroyables.*



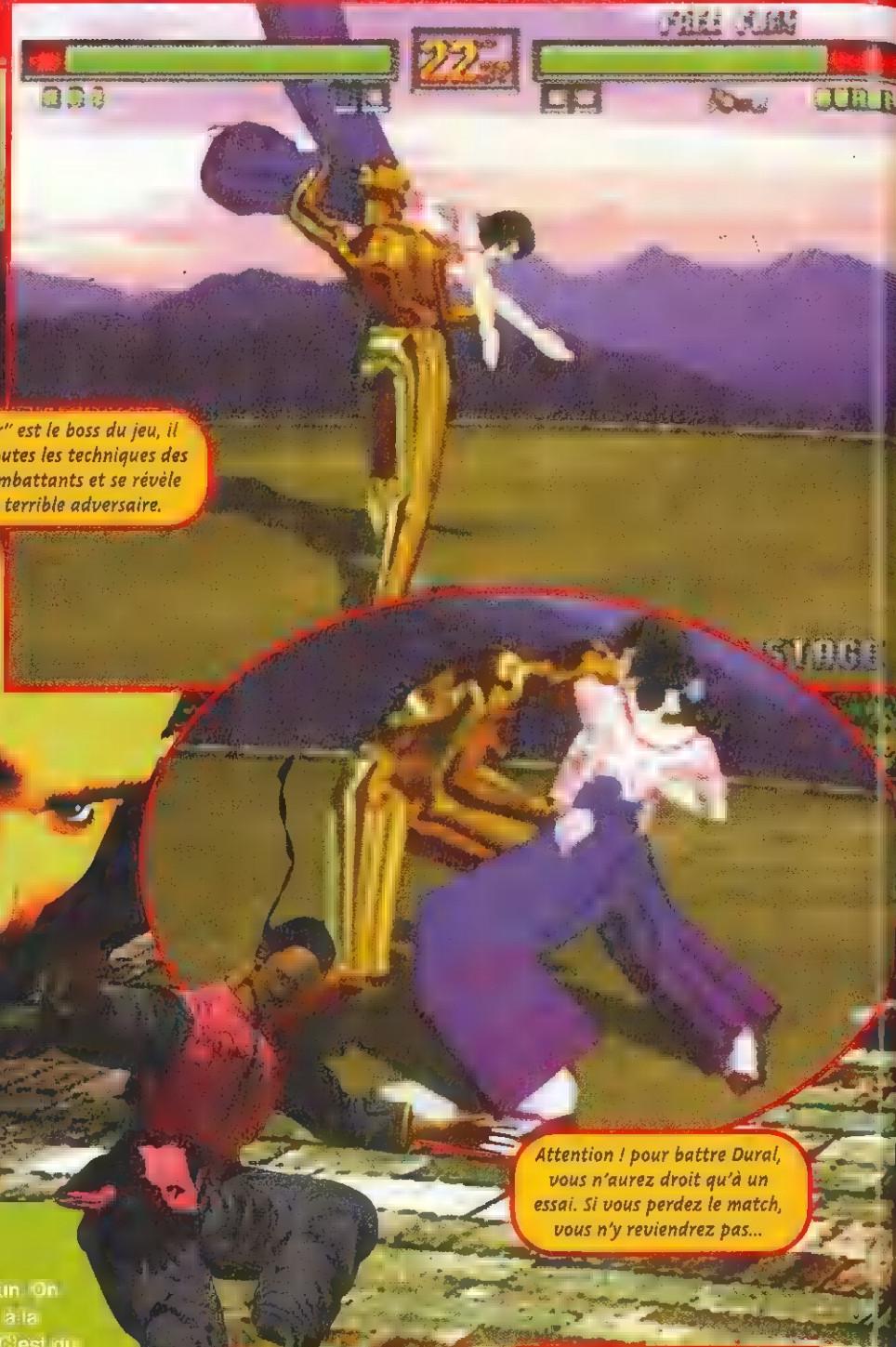
*Lau se prenà sa queue
de cheval dans la figure*



*C'est principale
différence avec l'anade*

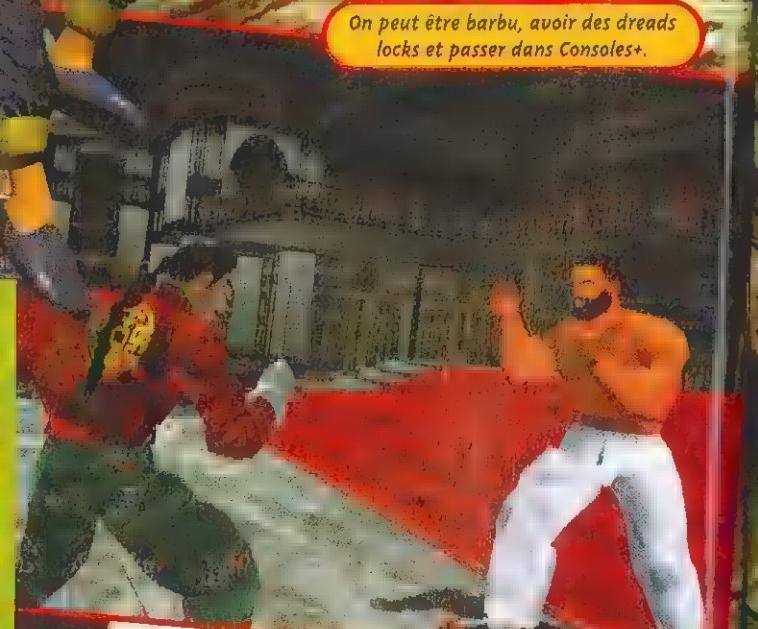


Il n'y a pas à dire, les textures sont parfaites, on se croirait sur PC avec une 3DFX.



*Attention ! pour battre Dural,
vous n'aurez droit qu'à un
essai. Si vous perdez le match,
vous n'y reviendrez pas...*

On peut être barbu, avoir des dreads locks et passer dans Consoles+.



RING

Environ 50 % d'entre nous peuvent pourvoir à leur survie dans l'attente de l'assassinat. Ce qui est intéressant, c'est que cette stratégie peut être mise en place dans un délai très court.



LE SAUT DE L'ANGE

Lorsque vous mettez votre adversaire à terre, deux solutions s'offrent à vous. La première est de lui sauter dessus pour l'écraser. Attention, cette manœuvre comporte un gros désavantage : si votre adversaire est rapide, il peut se relever et vous mettre dans une situation très inconfortable. Sinon, la seconde solution, la plus sûre, consiste à se placer près de l'adversaire pour lui asséner un coup de pied ou de poing décisif lorsqu'il est au sol.

Une fois l'adversaire à terre, il faut être rapide le frapper.

Il est possible d'éviter ce genre d'attaque un peu lente en se relevant.

Une projection redoutable.
Mais bon, à force de rester sur la défensive, ça n'a rien d'étonnant.

RING OUT

Sur 50 % des niveaux du jeu sont "ouverts", c'est-à-dire qu'on peut pousser son adversaire hors de la zone de combat. Ce qui aboutit à la victoire immédiate ! Mais cette stratégie peut s'avérer dangereuse, car, avec quelques pas de côté, l'adversaire (que vous pensiez avoir piégé) peut passer dans votre dos et vous faire tomber vous aussi. Cependant, il peut être intéressant de coincer l'adversaire contre un mur, un peu comme dans Fighting Vipers. Il devient alors très vulnérable aux Combos et aux Choppes.

C'est un moyen simple de remporter la victoire et qui permet d'imprévisibles retournements de situation.



- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SEGA
- Editeur : SEGA
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 5
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION

Un mode Histoire lance une séquence vidéo (sorte de making-of) excellente ! 88%

GRAPHISMES

Ce n'est pas de l'arcade mais les décors en sont dignes. 96%

ANIMATION

C'est fluide, rapide, les mouvements sont décomposés de façon très réaliste... 97%

MUSIQUE

Elle soutient bien l'action, pas de grosse surprise. 87%

BRUITAGES

La qualité est au rendez-vous. Quelques bons échantillonnages vocaux. 88%

DUREE DE VIE

Seul, le jeu ne résiste pas longtemps, mais à deux les parties s'enchaînent. 90%

JOUABILITE

La maniabilité du pad est proche de la perfection. 98%

INTERET

LE jeu de la Dreamcast, il vous en met plein la vue sans faire aucune concession à la jouabilité ni à la maniabilité... 96%

R-TYPE

Irem est enfin sorti de son hibernation pour se décider à développer un nouveau jeu. Et pas n'importe lequel, puisqu'il s'agit de la suite du très célèbre R-Type ! Alors fan de shoot them up, à vos pads.

R-Type-Delta est un shoot them up, à scrolling horizontal la plupart du temps, et dont les éléments ont été modélisés en 3D pour donner un effet de profondeur. Ce qui permet des graphismes très impressionnantes. Vous avez le choix entre trois vaisseaux à l'armement différent.

Vous commencez avec une mitrailleuse pourrie, mais si vous arrêtez de tirer pour concentrer votre tir, vous chargez une barre de Power, qui se remplit une première fois pour lancer un gros laser, puis une seconde fois pour lâcher une énorme attaque. Evidemment, cela demande une bonne gestion du temps et

permet de vaincre un gros boss, même si l'on ne possède aucune option pour booster son arme. On peut en effet récupérer des options, qui se présentent sous la forme de petits "satellites" qu'on accroche à l'avant ou à l'arrière du vaisseau, et qui permettent d'encaisser tous les tirs ennemis (sauf les gros lasers). On peut aussi envoyer son satellite vers un ennemi pour le détruire, une tactique très utile pour atteindre les parties difficilement accessibles d'un boss. Si vous en récoltez plusieurs, ces options grossissent ; elles transforment alors votre mitrailleuse en une arme beaucoup

plus puissante. Suivant la couleur de l'option, cela peut être un laser ou un lance-flammes directionnel... Le jeu est difficile et très technique, vous allez devoir mémoriser l'action. Eh oui, avec R-Type, on ne fonce pas dans tous les sens, mais c'est vicieux !



Un passage d'esquive sous l'eau, faut bien prévoir l'inertie des débris, et vite détruire les tourelles ennemis.



Lorsqu'on ne peut pas attaquer, il faut charger son arme pour décocher un super tir.



Comme dans le vieux R-Type, une "chenille" vous entoure. Dégagéz-vous en shootant son point faible.

0028318

AVIS OUI !

R-Type Delta est un shoot them up mythique, qui a été adapté sur toutes les consoles ayant existé ou presque... C'est un des titres du genre les plus connus. Pour cette version Delta, tous les éléments du jeu ont été modélisés en 3D et le rendu est très impressionnant ! La maniabilité est nickel, les graphismes à tomber par terre, la difficulté, bien qu'éllevée, est remarquablement dosée. Bref R-Type Delta est le nouveau champion des shoot them up sur Playstation. Si vous aimez le genre, foncez l'acheter !

PANDA

AVIS

Je croyais "semi-3D" mais non !



GIA

- Version IMPORT
- Dialogues
- Textes



Développeur : IREM

Éditeur : IREM

SHOOT THEM UP

1 JOUEUR

Contrôle : BON

Difficulté : PROGRESSIVE

Niveaux de difficulté : 3

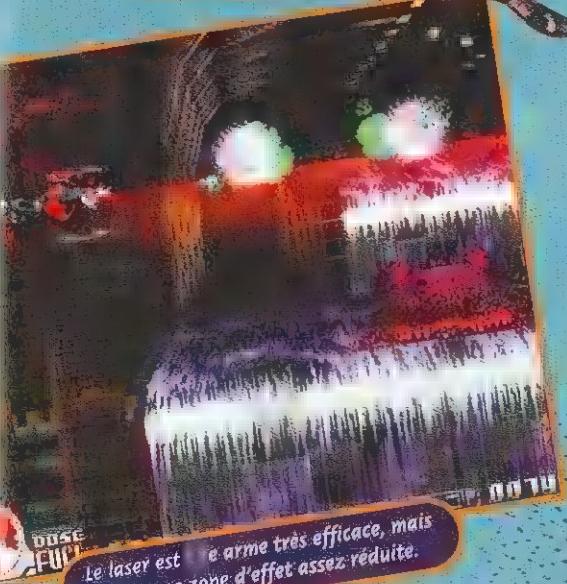
Sauvegarde : OUI (1 BLOC)

Compatible : DUAL SHOCK

Vibrations : BONNES



Votre satellite arrière va faire le ménage.



Le laser est une arme très efficace, mais avec une zone d'effet assez réduite.

PLAIES ET BOSS

Une des particularités de R-Type Delta est de compter des boss géants, en plusieurs morceaux et avec un point faible. De nos jours, ce n'est pas vraiment original, mais ça reste efficace.



Il faut toujours rester mobile, car on ne sait jamais ce qui peut nous tomber sur la tête.



Ne restez jamais en face de tous les boss, et suivez leur mouvement.

AVIS OUI !

Je croyais que la nouvelle génération de shoot en "semi-3D" avait déjà fini de m'impressionner, mais non ! R-TYPES Delta en met encore plein la vue, même après Raystorm, Darius-G et Thunderforce V. C'est une véritable réussite au niveau graphique. Par contre, les niveaux sont vraiment très chauds. Pour s'en sortir, il n'y a qu'une solution : apprendre par cœur le déroulement du niveau. De plus, les boss énormes sont très, très, très coriaces. En ce sens, on retrouve un peu le même esprit que dans les vieux R-TYPES...

GIA



PRESENTATION

Une intro en images de synthèse banale, mais bien réalisée.

80%

GRAPHISMES

Des "sprites" énormes, des décors en 3D superbes. Ça en jette un max.

94%

ANIMATION

Pas très rapide, mais relativement fluide.

91%

MUSIQUE

L'ambiance sonore est très réussie et colle au mieux à l'action.

89%

BRUITAGES

Classiques mais bien échantillonés. Du bon boulot.

88%

DUREE DE VIE

R-Type n'est vraiment pas une promenade de santé.

92%

JOUABILITE

Maniabilité impeccable. Commandes analogiques raides près des murs.

85%

INTERET

Un grand shoot them up qui détrône G-Darius de la place très enviée de meilleur shoot de la Playstation. A voir absolument.

93%

GAMES

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX.

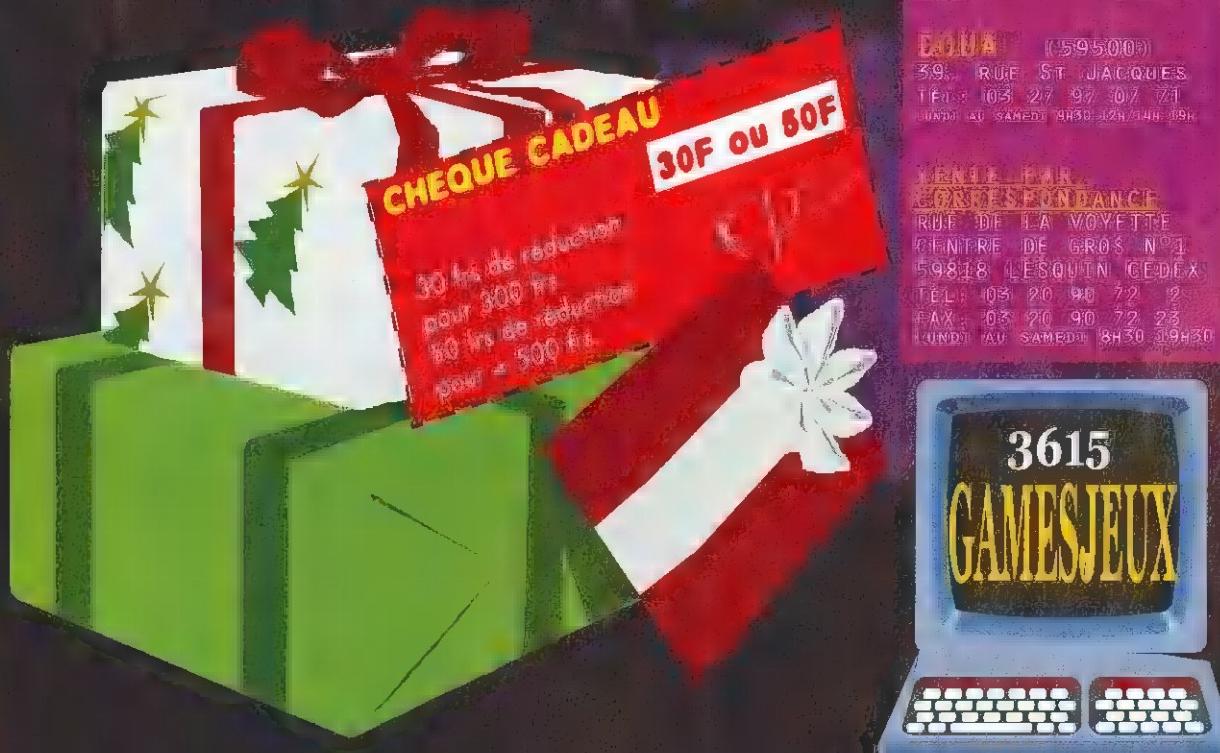
TRENTE FRANCS DE RÉDUCTION

POUR TOUT ACHAT SUPÉRIEUR À 300 FRANCS OU
50 FRANCS DE RÉDUCTION

POUR TOUT ACHAT SUPÉRIEUR À 500 FRANCS
HORS CONSOLE SUR PRÉSENTATION DE CE BON.

VALABLE JUSQU' AU 30 DÉCEMBRE 1998

CE CHÈQUE DE RÉDUCTION EST VALABLE DANS TOUTS LES MAGASINS GARE'S ET VENTE PAR CORRESPONDANCE
OFFRE NON ACCUMULABLE AVEC D'AUTRE BON DE RÉDUCTION.



POUR PASSER TA COMMANDE OU POUR TOUT RENSEIGNEMENT, UN TÉLÉPHONE À RETENIR

03 20 90 72 32 - FAX : 03 20 90 72 23

RON DE COMMANDE A RENVOYER A GAME'S VPC

RUE LA VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX - TEL : 03 20 90 72 32

| CONSOLES ET JEUX | PRIX |
|--|---------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| FRATS DE PORT | TOTAL A PAYER |
| CEE: BON-TON : CARTOUCHES : 40 FRS / CONSOLES : 90 FRS | |

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : VILLE :

AGE : TÉLÉPHONE : SIGNATURE (SIGNATURE DES PARENTS POUR LES MINEURS)

JE JOUE SUR : □ SUPER NINTENDO □ MEGADRIVE □ NINTENDO 64 □ PLAYSTATION □ SATURN

MODE DE PAIEMENT : CHÈQUE BANCAIRE MANDAT LETTRE VISA CARTE BLEUE N°

LES CHÈQUES DOIVENT ÊTRE LIBELLÉS À L'ORDRE DE GAME'S YPC DATE VALIDITÉ : SIGNATURE :



Pen Pen Trilcelon fait partie des premiers jeux Dreamcast disponibles au Japon. Cette course fantaisiste qui met aux prises des animaux dévoile des qualités graphiques à la hauteur de la console.

Le principe de Pen Pen est des plus simples : il faut terminer premier chacune des courses proposées. Après avoir choisi votre personnage parmi une petite dizaine, vous sélectionnez une des quatre courses. Les circuits sont tous divisés en quatre parties qui se parcourront, en fonction du type de terrain rencontré, à pied, en glissant ou encore en nageant. Le jeu associe donc trois genres de courses. Lorsque votre personnage est en marche, il a la possibilité de sauter et de donner des coups de tête à ses adversaires pour les retarder. En revanche, sous l'eau ou lorsque qu'il glisse sur le ventre, il ne peut pas attaquer ses adversaires. Votre vitesse fait alors toute la différence : il faut appuyer en rythme sur le bouton de la manette pour avancer rapidement. Inutile d'enfoncer les boutons comme un fou furieux, ça ne sert à rien, tout est dans le tempo. Par endroits, des Turbos, représentés par des tourbillons de couleur (du plus bel effet), vous propulsent quelques secondes à très grande vitesse. Chaque personnage dispose de ses propres caractéristiques : certains sont plus habiles sous l'eau, mais se montrent malhabiles sur terre ; alors que d'autres, plus lourds, glissent mieux mais nagent moins bien. A vous de faire le bon choix avant de vous lancer dans un niveau.

Selon les circuits empruntés, des obstacles viennent entraver le bon déroulement de la course : bonshommes de neige, chutes de pierres, moulins à vent, méduses électriques, gâteaux de gélatine, poudreuse et bien d'autres surprises encore. Sachez enfin qu'à chaque fois que vous terminez un circuit en première position, un gadget spécial vous est offert (piolet, chaussure, chapeau, masque de plongée...). Il est ainsi possible d'équiper son personnage afin d'en améliorer les caractéristiques.

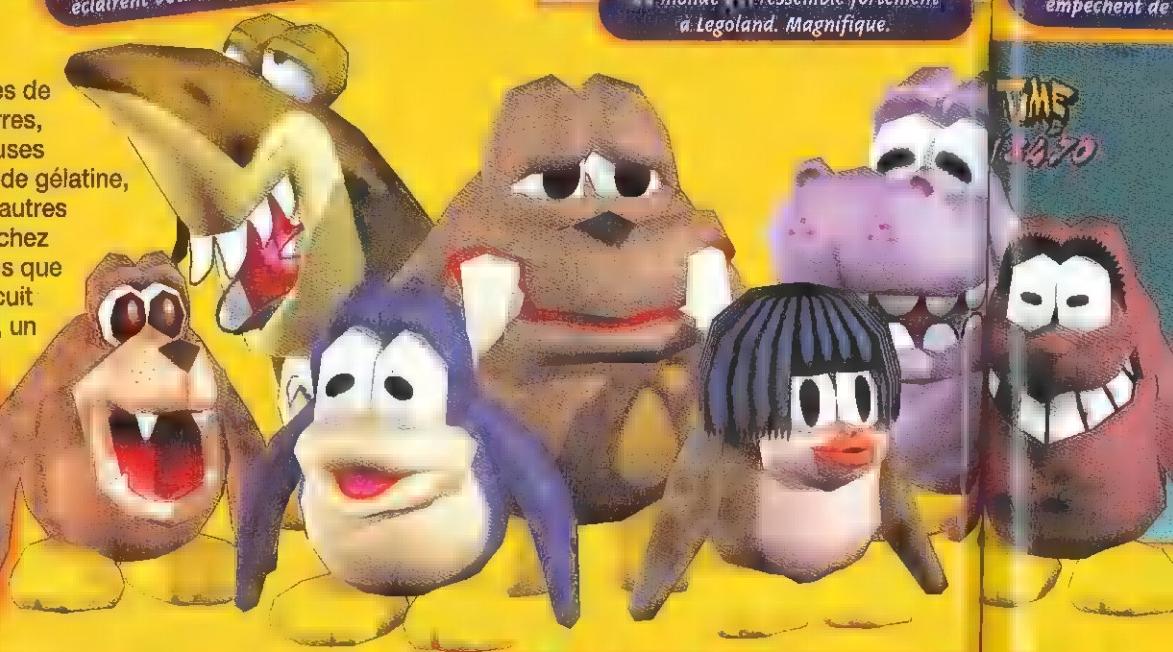


Bien utilisés, les blocs de gélatine vous permettront d'avancer très rapidement.

Pen Pen Trilcelon

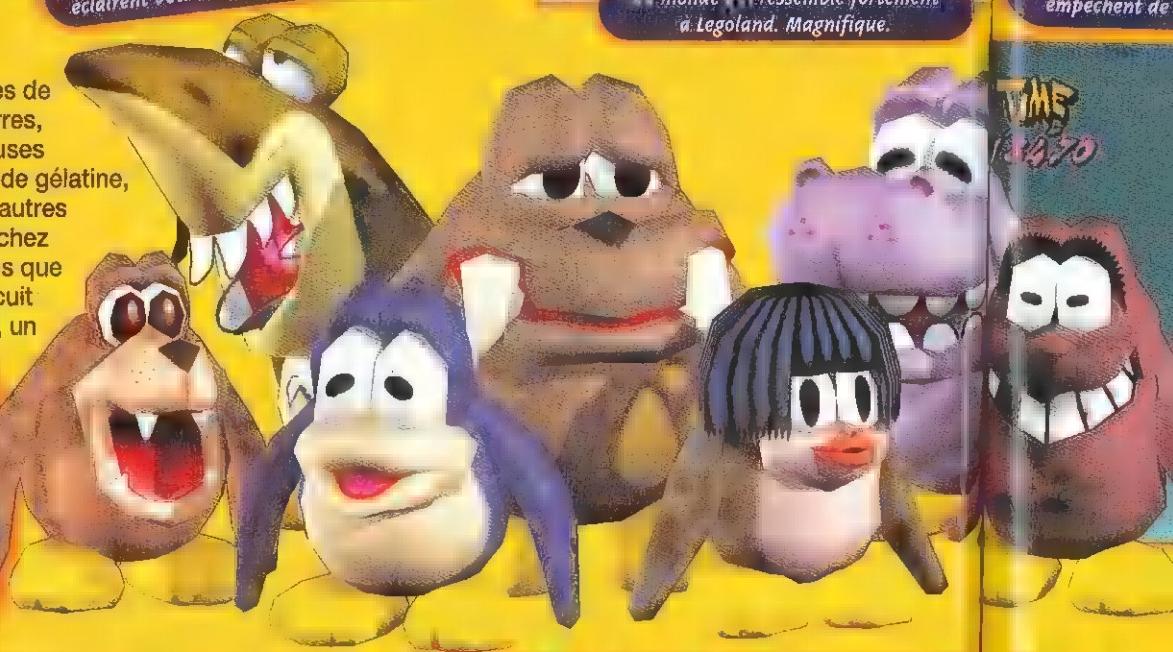


Certains poissons, équipés de lampes frontales, éclairent votre chemin dans les endroits sombres.



Le monde de Pen Pen ressemble fortement à Legoland. Magnifique.

Les éléments du jeu sont inspirés des moulinets qui empêchent de...



AVIS OUI MAIS...

Ne commençons pas par dire que la Dreamcast est fabuleuse sous prétexte qu'elle en met plein la vue. Il est vrai que Pen Pen dispose de textures remarquables et de graphismes fins et colorés, que les animations sont aussi souples que fluides... mais un beau jeu ne fait pas forcément un bon jeu. Pen Pen est certes agréable à jouer, amusant à regarder (les attitudes des personnages sont hilarantes) mais pas vraiment renversant : pas de radar à l'écran et une seule vue proposée... c'est maigre !

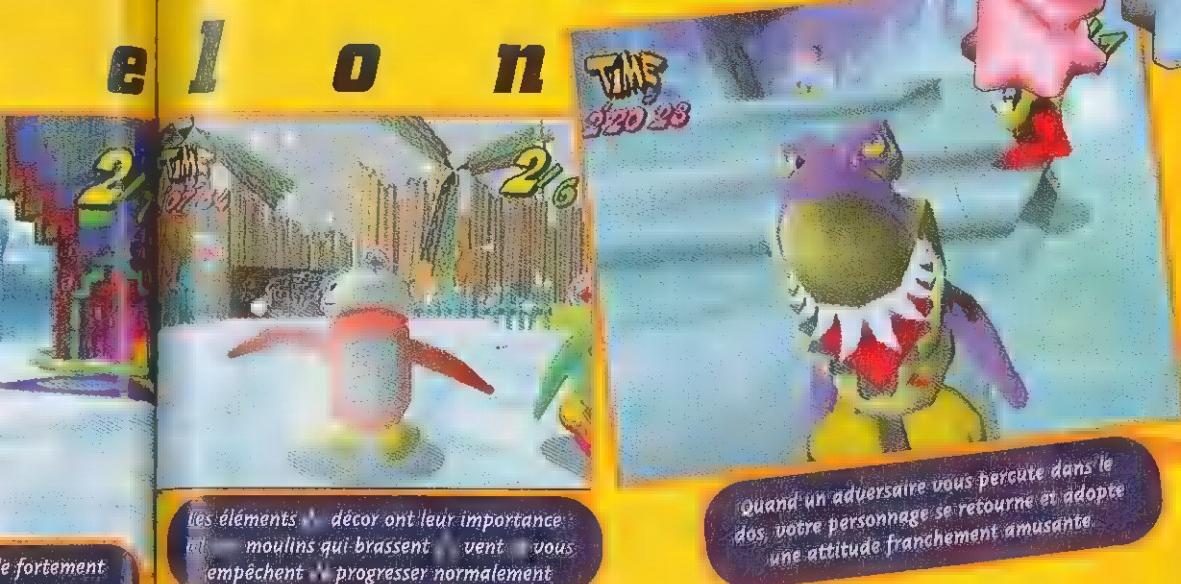
NIIICO

AVIS OUI MAIS...

Ma première impression est favorable. Si je devais donner un avis définitif, je dirais que ce jeu est assez divertissant mais que les graphismes sont quelque peu démodés pour une console aussi récente que la Dreamcast. Les personnages sont mignons et drôles, mais l'ambiance générale est un peu ternie par la qualité de l'image. Cependant, le jeu propose de nombreuses options de personnalisation et de jeu, ce qui ajoute à son intérêt.

SWITCH

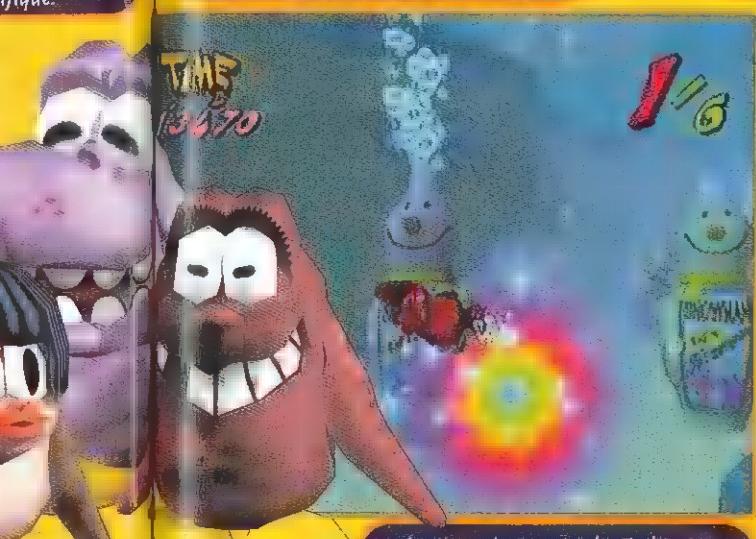
Pen Pen Tricelion



Les éléments décor ont leur importance : les moulins qui brassent le vent vous empêchent de progresser normalement.

é fortement difficile.

Quand un adversaire vous percute dans le dos, votre personnage se retourne et adopte une attitude franchement amusante.



On ne peut pas rater les Turbos... s'agit de halos lumineux très colorés.

AVIS OUI !

Ma première réaction devant ce jeu délirant a été favorable. Son atmosphère loufoque m'a séduit, ainsi que son principe, original. Il faut finir toutes les courses avec tous les personnages pour attribuer des gadgets aux perso ; ce qui prolonge la durée de vie. Les parties à quatre sont vraiment

hilarantes... Bref, Pen Pen Tricelion n'est pas à négliger surtout quand on sait que d'autres jeux présents sur la Dreamcast (comme Godzilla et July) n'ont guère d'intérêt. Et en plus, c'est le seul jeu à quatre joueurs disponible sur cette machine. Moi j'aime, na !

SWITCH

MODE MULTIJOUEUR

Le mode Multijoueur est très certainement le plus amusant de Pen Pen Tricelion. À deux, trois ou même quatre, l'animation reste aussi souple et fluide que lorsque l'on joue seul. Un exploit que l'on doit à la puissance du processeur graphique de la console.



Sous l'eau, évitez de toucher les méduses lorsqu'elles sont lumineuses.



A quatre c'est vraiment le super pied ! Le jeu ressemble plus à une bataille qu'à une course.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : GENERAL ENT.
- Editeur : SEGA
- COURSE FANTAISISTE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : -

PRESENTATION

Tous les textes sont en japonais. Difficile de comprendre quoi que ce soit.

90%

GRAPHISMES

Les graphismes sont très propres. Finesse, transparence, nombreuses couleurs ...

94%

ANIMATION

Les personnages bougent avec beaucoup de fluidité, comme les décors.

94%

MUSIQUE

Les thèmes sont très rythmés, mais deviennent rapidement soûlants.

89%

BRUITAGES

Réussis dans l'ensemble. Quelques-uns tapent sur les nerfs !

75%

DUREE DE VIE

Le jeu est amusant. Il y a quatre niveaux de base, plus des tableaux cachés.

80%

JOUABILITE

Prise en main rapide. Les personnages répondent bien au pad analogique.

90%

INTERET

Voici une simulation fantaisiste amusante et bien réalisée. Le principe du jeu est assez original mais risque de vite vous lasser.

85%

VAMPIRE SAVIOR EX

Chaque nouveau jeu du baston de Capcom est un événement. Vampire Savior Ex ne déroge pas à la règle, et vient étoffer le rayon distribution des bafles 2D de la Playstation.

Vampire Savior Ex, est un jeu de baston en 2D, dont les combattants ont la particularité d'être soit des morts-vivants soit des créatures mystiques. On retrouve le système des coups spéciaux de Combos désormais très classique et indispensable dans ce genre de titres. Lorsque vous donnez des coups, vous chargez

la barre de puissance qui vous permet de réaliser des Furies. Mais ce qui est moins fréquent c'est que vous pourrez également l'utiliser pour sortir des coups spéciaux amplifiés c'est-à-dire plus puissants. Dernière nouveauté, vous pouvez amener votre adversaire dans une "dimension parallèle" (comme dans X-OR), dans laquelle vous serez à votre avantage pour le battre. Cela ne dure qu'assez peu de temps, mais se révèle très utile.

Felicia se voit, par exemple, doter d'un double miniature qui ajoute ses coups à ceux de sa "grande sœur". L'animation est très rapide, sa vitesse

est réglable, jusqu'à devenir, même sur une console française, impressionnante.

Vampire se démarque des autres jeux de baston par son côté fun. Les combattants sont vraiment atypiques, de la très mignonne Felicia au monstrueux Gallon le loup-garou.

Nul doute que sur Playstation, c'est un des meilleurs titres du genre, et sans doute le plus agréable à jouer. Le système des Furies et des coups amplifiés vous permet de concevoir de multiples tactiques, d'enchaîner un grand nombre d'attaques diverses. De plus, les graphismes ont été particulièrement soignés, proposant des décors superbes et des sprites de bonne taille.

Le Panda a sorti la grosse artillerie... Pauvre Giò qui se fait laminer.



Dans la dimension parallèle vous pourrez utiliser une tronçonneuse



AVIS OUI !

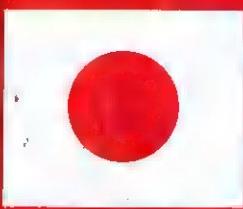
Sur Playstation, seul le tout premier Vampire était disponible. Voici maintenant la version Ex, qui apporte de nombreux changements, tout en étant bien mieux réalisée. Les graphismes et l'animation sont nickel, et la jouabilité, comme d'habitude chez Capcom, frise la perfection. Il y a un bon paquet des personnages, des Furies, des Combos et autres coups spéciaux à ne plus savoir qu'en faire...



Bref, si vous êtes amateur de baston, ce bijou est un must à posséder absolument !

Une Furie à réaliser. Elle n'a pas de contact di

TEST PLAYSTATION



- Version IMPORT
- Dialogues
- Textes

Développeur : CAPCOM
Editeur : CAPCOM
BASTON 2D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 5
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : PAS MAL

PRESENTATION

Capcom n'a pas l'habitude de se fouler pour ses intros.

GRAPHISMES

Superbes, notamment les décors en arrière-plan.

ANIMATION

Réglable, jusqu'à obtenir une vitesse impressionnante, et tout reste fluide.

MUSIQUE

Elle soutient bien l'action. Les thèmes sont assez classiques.

BRUITAGES

Ça manque de digits vocales, mais c'est tout de même bien.

DUREE DE VIE

A deux, on y joue des heures sans se lasser. Seul, c'est très marrant.

JOUABILITE

Une maniabilité parfaite, de ce côté-là Capcom est un super pro.

INTERET

La baston 2D commence à s'imposer sur Playstation, et les titres de Capcom rivalisent en qualité. Vampire Savior Ex fait partie du mouvement !

93%

RALLY CROSS 2

Les amateurs de courses tout-terrain, de 4x4 et autres jeep seront ravis : Rally Cross se dote d'une suite, et pas n'importe laquelle. Allez, faites chauffer les moteurs, on va s'en payer une bonne tranche !

Rally Cross 2 est un jeu de course de 4x4 et de gros pick-up. Les suspensions de ces véhicules, très molles, s'adaptent parfaitement aux routes accidentées. Les voitures sont secouées dans tous les sens, mais elles tiennent la route. La conduite est très facile, et si les voitures survirent un peu, elles restent très maniables. On peut donc facilement rattraper un dérapage en contre-branquage, on laissera juste un peu de gomme sur le bitume. Seules trois courses sont accessibles au départ ; pour les autres, il faudra terminer le Championnat. De même, il y a pas

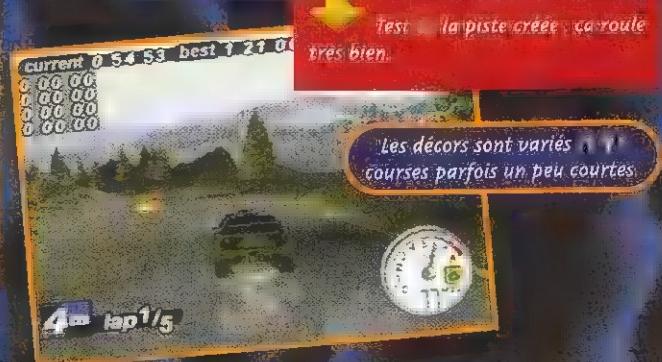
mal de voitures dansées. Quatre vues sont disponibles, et on peut jouer avec le pad analogique, même si l'on manque un peu de précision. Vous pourrez également faire un peu de stock-car à condition d'y aller mollo. Sur les pistes, vous trouverez aussi des raccourcis, à vous de les repérer ! Il vous faudra éviter la boue, les passages inondés, et rester au maximum sur la piste pour ne pas perdre de vitesse. L'ensemble est assez classique, il n'y a pas de grosse originalité.

Rally Cross 2 est réalisé de façon efficace.

Après un saut bien réussi, vous vous prenez un pont...



Même si les véhicules tiennent la route, il ne faut pas trop pousser ou on se retrouve très vite sur deux roues (voire sur le toit) !



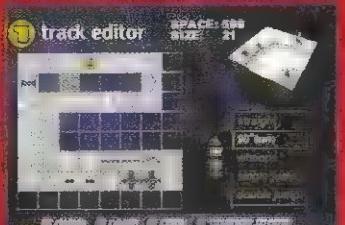
AVIS OUI !

Depuis la sortie du premier Rally Cross, plusieurs jeux de 4x4 se sont essayés à la Playstation. Et même si cette suite comporte de nombreuses améliorations, tant sur le plan de l'animation que des graphismes, elle est un peu en dessous des "cadors" du genre. Rally Cross propose tout de même un éditeur de niveaux, une maniabilité excellente et une bonne durée de vie. Bref, ce bon jeu plaira aux amateurs, mais il a perdu sa place de leader du genre.

PANDA

L'ÉDITEUR DE CIRCUITS

On peut construire sa propre piste très facilement en choisissant un type de surface et la placant sur un des carrés qui quadrillent la carte. On peut conduire dessus quelques secondes après !



Il suffit de quelques minutes et le tour est joué !



- Version IMPORT
- Dialogues
- Textes JAPONAIS

- Développeur STUDIO 989
- Éditeur SONY
- RALLYE
- 1-2 JOUEURS SIMultanÉMENT
- Sauvegarde OUI
- Compatible DOL SHOCK, ANALOG

PRÉSENTATION

Rien à signaler, aucune scène cinématique, c'est triste.

GRAPHISMES

Décor assez travaillé. Les voitures sont limitées.

ANIMATION

Plutôt rapide et fluide comme il faut.

MUSIQUE

Une bande-son agréable qui soutient au mieux l'action.

BRUITAGES

Rien de bien fantastique, du classique sans plus.

DURÉE DE VIE

Pas mal de courses à découvrir plus un éditeur de circuits.

JOUABILITÉ

Prise en main aisée. Jeu maniable bien que la voiture survire.

INTÉRÊT

Ce très bon jeu de caisses comblera les amateurs de dérapages et de suspensions molles.

87%

NOS MAGASINS

06

9 Rue Lepante - 06000 NICE
Tél. 04 93 92 73

Rue Gioffredo - 06000
Tél. 04 93 44 45

Av. Maximin Isnard - 06130 GRASSE
Tél. 04 93 36 20 52

7 Bd. Kennedy - 06800 CAGNES SUR MER
Tél. 04 93 22 55 21

99 rue Belle de Mai - 13003 MARSEILLE
Tél. 04 10 08 78 24

Cinq Avenues - 22 av Marechal Foch
13004 MARSEILLE - Tél. 04 91 34 45 00

LA PLAINE - 1 rue St Michel
13006 MARSEILLE - Tél. 04 91 42 82 32

18 rue Guy Combaud Roquebrune
13007 MARSEILLE ENDOUME
Tél. 04 91 31 04 62

11 rue Emile Zola - 13009 MARSEILLE
Tél. 04 91 40 32 43

ST Barnabé Village - CC CHAMPION
13012 MARSEILLE - Tél. 04 91 85 22 22

CC CARREFOUR - 13110 PORT VENDRE
Tél. 04 42 06 30

CC CHAMPION - Les chemins d'Aix
13120 GARDANNE - Tél. 04 42 65 82 85

centre urbain
Arcade des abbayes
13127 VITROLLES
04 42 10 79 33

CC CARREFOUR
13220 CHATEAUNEUF MARTIGUES

72 rue du Bourg Neuf
13300 SALON DE PROVENCE
Tél. 04 90 56 97 17

3 Place des Martyrs - 13500 MARTIGUES
Tél. 04 42 40 47 55

60 rue des Poilius - 13600 LA CIOTAT
Tél. 04 42 98 02

24 avenue Jean-Mermoz - MARIGNANE
Tél. 04 42 09 07 47

CC Champion route de la mayre
30200 BAGNOLS CEZE
Tél. 04 66 39 15 70

5 rue Capdeville
33000 BORDEAUX
Tél. 05 56 81 83 35

Grand Var Est
83000 TOULON
Tél. 04 94 01 75 50

CC Intermarché ZAC La Poulailler
83210 SOLLIÈS PONT
Tél. 04 98 01 00 13

CC Géant Casino Centr'Azur
83400 HYERES

Galerie Centre Europe
4 rue Georges Simenon
83400 HYERES - Tél. 04 94 35 83 48

66 rue Jules Barbier
83700 ST RAPHAEL
Tél. 04 94 83 74 23

1 Rue Colbert - 84120 PERTUIS
Tél. 04 90 09 74 04

150 cours Gambetta
84300 CAVAILLON
Tél. 04 90 78 39 52

tous les magasins



vous présentent
leurs meilleurs voeux
pour l'année 99

NOUVEAU

Allumer votre télévision
Surfer sur INTERNET

jeux passionnés
découverte
divertissement
éducation
dialogues

STRATA'GAMES met à votre disposition
gratuitement* son décodeur

Le fil d'énergie vous connectera sur le réseau
mondial Internet à partir d'une simple télévision.

ici
INTERNET
avec STRATAGAMES

V P C
STRATA'GAMES
TEL 04 91 92 75 78

3615
STRATAGAMES
(2,23 F/mn)

AIR SOFT GUN
DANS TOUS VOS MAGASINS

UN NOUVEAU CONCEPT
Vous avez un projet
d'ouverture de magasin
appelez-nous :
04 91 92 75 78

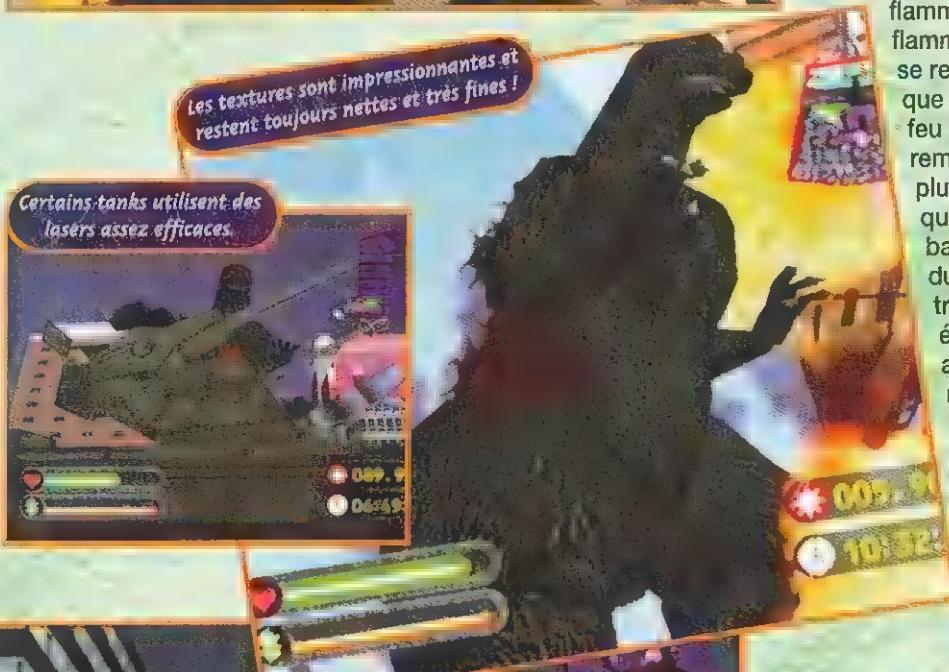
Godzilla

On n'a pas vu l'ombre de Jean Reno et il n'est jamais fait mention du dernier film de Godzilla.



Les textures sont impressionnantes et restent toujours nettes et très fines !

Certains tanks utilisent des lasers assez efficaces.



Ce temple bouddhiste n'échappera pas au souffle de Godzilla.

La modélisation 3D de Godzilla est très réussie.

La Dreamcast est arrivée avec son petit lot de jeux, et parmi ceux-ci, Godzilla n'était pas vraiment le plus attendu. Il reprend le principe de l'ancêtre Rampage. Bref, vous allez détruire toutes les grandes villes du Japon !

Dès le départ, vous avez le choix entre deux Godzilla, le normal et le mécha, pour écraser toutes les villes du Japon. Vous pouvez, au choix, tout simplement marcher sur les buildings pour les réduire en poussière ou utiliser un souffle glacé et un jet de flammes. Le jet de flammes met du temps à se recharger, car il faut que Godzilla soit dans le feu pour que son "mana" remonte. Son arme la plus terrible est sa queue, puisqu'elle peut balayer toute une partie du décor, ce qui est très pratique pour éviter d'oublier un arbre ou une petite maison de-ci de-là. La résistance des humains est franchement minable et les rares tanks et avions parviennent à

peine à vous égratigner. Dans le pire des cas, Godzilla recharge son énergie en criant. Soyons clair, vous êtes presque invincible... En finissant le jeu, vous récupérez un nouveau Godzilla, et vous accédez à des bandes-annonces supplémentaires des films : fou rire garanti ! Vous avez un temps limité pour finir chaque niveau, et serez jugé à la fin sur votre pourcentage de destruction et le temps mis pour y parvenir... Dès que vous arrivez à plus de quatre-vingt-dix pour cent de destruction, mieux vaut sortir des limites de la ville de manière à finir le niveau avec un bon temps. Les possesseurs de VM qui ont élevé leur Godzilla seront heureux d'apprendre que leur bébête pourra affronter le Godzilla de leur pote sur une même Dreamcast. Bien sûr, cela fait penser au principe de Pocket Monster, mais il n'y a pas de quoi s'enthousiasmer outre mesure.

AVIS NON, MAIS.

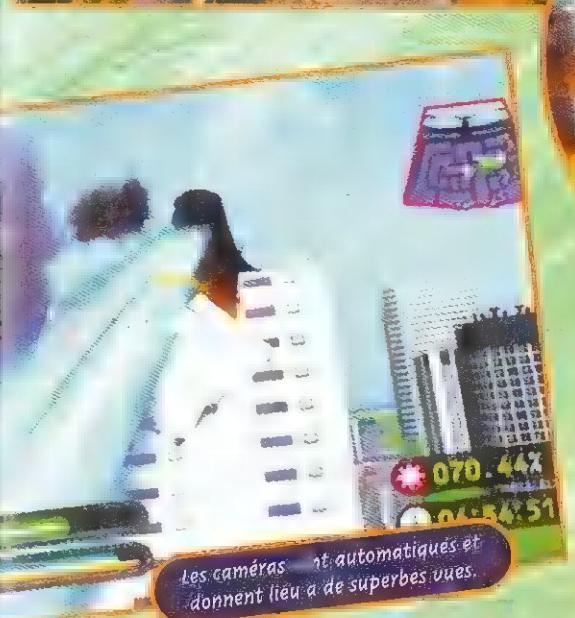
C'est sûr que si on joue une heure à Godzilla on va se marrer ! De plus, le jeu est techniquement bien au-dessus de ce qu'on a l'habitude de voir, grâce aux bandes-annonces des films, on entre les mains une sorte de collector. Mais, car il y a un mais, franchement, une fois qu'on a fini le jeu, qu'est-ce qu'on en fait ? Ce titre s'adresse exclusivement aux fans de machine. Ça vaut quand même le coup d'y jouer une heure chez un pote.

PANDA

AVIS AU

La Dr qu'on p

SWITCH



TOKYO TOWER

Les villes ne sont pas modélisées au hasard. On retrouve les monuments et les quartiers réels. Pour un Japonais, cela doit être assez marrant de détruire les endroits qu'il connaît bien. Dommage que Godzilla ne soit pas venu faire un tour à Paris. Pour se consoler, on s'est acharné sur l'horrible tour de Tokyo.



AVIS AU SECOURS !

 La Dreamcast est une console très puissante, on le voit tout de suite. Mais pas quand on joue à Godzilla... Le jeu n'a vraiment rien d'exceptionnel. Qu'on soit japonais ou européen, tout détruire et tout écraser amuse trente secondes chrono. Il est inadmissible de voir des jeux comme celui-là (ou encore July). Si ça continue comme ça, la Dreamcast va faire un flop. A moins qu'on lance des pétitions contre des titres pareils. Godzilla oui, mais au cinéma.

SWITCH

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS



- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- DESTRUCTION URBAINE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ENFANTINE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : VM
- Vibrations : -

PRESENTATION

Les bandes-annonces de plusieurs films "Godzilla". Seize en tout.

85%

GRAPHISMES

Les villes sont vides. Les textures des immeubles et de la bête cartonnent.

65%

ANIMATION

Fluide mais très lente, néanmoins suffisante pour ce type de jeu.

70%

MUSIQUE

Fidèle aux films, dont on retrouve certains thèmes. Pas désagréable.

85%

BRUITAGES

Pas grand-chose, ils sont plutôt réussis mais pas variés.

65%

DUREE DE VIE

Le jeu se finit dès la première partie, et on ne voit pas comment on peut perdre.

50%

JOUABILITE

Au pad analogique ou à la croix de direction, la grosse bête répond bien.

89%

INTERET

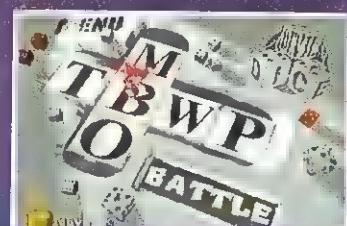
Godzilla est un jeu assez nul en soi. Il faut le considérer comme une démonstration de la puissance de la Dreamcast ou comme un collector...

60%

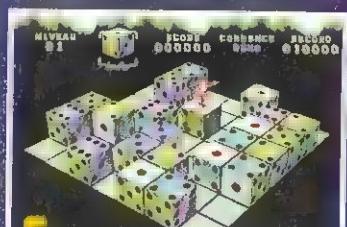
TEST PLAYSTATION

POUR TOUS LES GOÛTS

Il suffit de choisir le mode correspondant à votre type de parties préférée. En temps limité ou pas, avec des figures imposées ou des parties aux points... les possibilités sont nombreuses, et leur difficulté paramétrable.



menu principal donne accès aux différents modes. Déplacez personnage sur l'option choisie



Le mode Trial réserve belles difficultés. En temps imparti ou non, faut faire score plus élevé en tenant compte position des dés



Les confrontations avec d'autres joueurs donnent droit belles empoignades, pleines vacheries



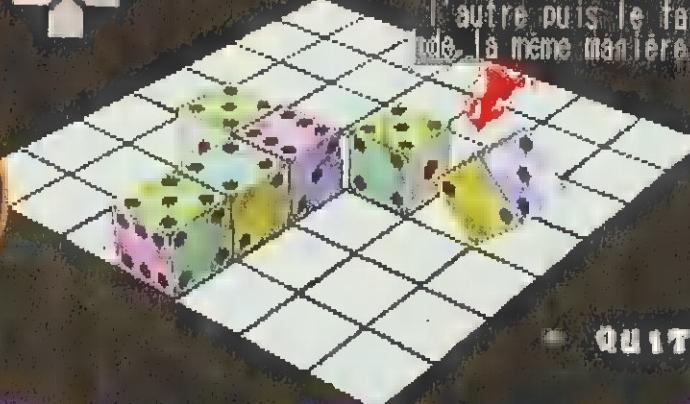
On peut changer la nature des - Une fois en pierre, devient plus difficile de se repérer carrement impossible de les pousser.

INFO

3:03



Les explications nécessaires (et suffisantes) sont données dans l'option Manual



QUITTER

DEVIL DICE

Les dés diaboliques roulent sur Playstation à un rythme d'enfer (et pour cause). Fans de jeux de stratégie délirants et attaquants, vous ne résisterez pas à Devil Dice.

Après une intro sobre et sans éclat, on est projeté dans un univers plein de couleurs et de petites créatures qui ne sont pas sans rappeler les "Tele-Tubbies" anglais. Le but du jeu est simple, il s'agit d'alligner, sur une surface plane, des faces de dés de même valeur. Les dés s'effacent si le nombre de dés alignés correspond au minimum à la valeur des faces en contact. Pour ce faire, vous devez, à l'aide d'un petit personnage, déplacer les cubes en donnant une direction avec le pad. Les cubes se déplacent tant que votre compagnon n'est pas tombé.

Lequel peut également se retrouver sur la surface de jeu à pousser simplement les cubes ; dans ce cas, attention à ne pas être écrasé. Les points obtenus varient selon la nature des dés et des combinaisons obtenues. Casse-tête et stratégie obligent, il existe de très nombreuses possibilités et il n'y a pas de tactique miracle. Les modes de jeu sont complets et permettent de se mesurer à des adversaires humains ou à l'ordinateur. Les nombreuses options permettent de régler la difficulté et l'environnement dans ses moindres détails. Vous pouvez

participer au mode Trial pour réaliser le plus de points possible, seul contre la montre ou en temps illimité. Le mode Battle permet l'affrontement entre deux adversaires, humains ou non, qui s'affrontent pour la suprématie de l'espace de jeu. Le mode Puzzle enfin vous met en présence de situations précises qu'il faut résoudre en un nombre de coups limité. Ce Devil Dice, diablement prenant malgré des graphismes simplistes, vous réserve de belles émotions, seul ou à plusieurs.

AVIS OUI, MAIS...



Agréable et bien rythmé, Devil Dice s'adresse à tous les fans de jeux de réflexion. Les graphismes sont un peu légers, mais l'idée de base est riche et propose un challenge très intéressant. Les options permettent de relancer la difficulté lorsque le jeu devient trop évident, et les modes de jeu sont bien vus et complets. Grâce à son concept astucieux, ce petit jeu sympa assure une bonne ambiance.

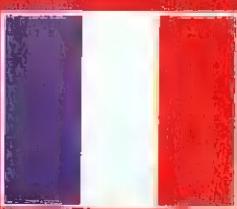


caméras sont pa... pour ill... la...

OPÉRATION

Si le - l'autre dé, tu peux sauter d'un dé à l'autre puis le faire tourner de la même manière.

TEST PLAYSTATION



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

● Développeur : SHIFT
● Editeur : SONY
● STRATÉGIE/RÉFLEXION
● 1 À 5 JOUEURS SIMULTANÉMENT

● Contrôle : MOYEN
● Difficulté : ÉLEVÉE
● Niveaux de difficulté : 3
● Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
● Compatible : -
● Vibrations : -

PRÉSENTATION

Rien de très spectaculaire. Une intro rapide et des menus pas très beaux.

GRAPHISMES

Très simples, le principe du jeu ne nécessitant pas une technologie de pointe.

ANIMATION

Les dés roulement sans problèmes. Les personnages ont des attitudes amusantes.

MUSIQUE

Dynamique et agréable.

BRUITAGES

Des efforts louables dans ce domaine. Un rythme de folie et des effets étonnantes.

DUREE DE VIE

Divers modes qui collent bien au concept. Les parties entre amis valent le détour.

JOUABILITE

Les commandes réagissent comme il faut et l'interface est bien pensée.

INTERET

Un bon jeu de réflexion et de réflexes. Les mordus du genre seront aux anges et les autres prendront beaucoup de plaisir à s'affronter dans les divers modes.

85%

avis oui !

N'espérez pas sortir Devil Dice entre la poire et le fromage pour fanatiser des invités incrédulés, il n'a pas la simplicité d'accès d'un Puzzle Bobble. Par contre, s'ils ont du temps à perdre, lâchez-vous ; après deux, trois heures, ils seront aux anges et en redemanderont. Ne croyez pas l'affaire gagnée pour autant : passé la phase d'apprentissage des dés et de leurs faces, il faut réaliser des combinaisons spécifiques, et là, on touche au "vraiment pas facile". Ce petit jeu vaut qu'on s'y intéresse, d'autant que les modes de jeux sont nombreux, variés et très sympas.

SPY

animes du début à la fin expliquent stratégie générale

DICE

NIVEAU 01

SCORE 000004 COMMENCE DÉBUT RECORD 010000

Les dés disparaissent une fois que le dernier posé est au contact des autres (les 3). Vous pouvez alors ajouter une face même valeur.

ANGLE ZOOM + ZOOM - REVERSE NORTH DICE

Les caméras sont paramétrables pour faciliter prise en main.

tous les personnages vous attendront deux moments d'intense réflexion.

Smash Court Tennis 2

Retour dans la tradition ! Japonais ou pas, ce jeu de tennis n'a rien à envier à ses concurrents. Soit dire que c'est un véritable jeu de tennis, et non une simulation.

Smash Court Tennis 2 est, comme son nom l'indique, un jeu de tennis, en 2D. Les décors sont en haute-résolution et d'excellente qualité, et les joueurs modélisés en 3D avec une Motion Capture pour décomposer les mouvements. Les coups sont très réalistes, avec un peu d'entraînement, on peut placer la balle où on veut.

Les quatre boutons servent à effectuer des coups normaux, lancer lobé, et à sortir un coup surpuissant qui, par contre, nécessite un temps de préparation (pas évident à placer). Un mode Entraînement vous permet justement de perfeuiner votre technique en travaillant plusieurs coups. Vous trouverez aussi un mode Story assez surprenant, sorte de petit

RPG, dans lequel votre joueur a des points de vie et un niveau et se déplace sur une sorte de gigantesque jeu de l'oie. Pour décider du nombre de cases à franchir plutôt que de lancer un dé, vous servez sur une "roue de la fortune". Selon la case sur laquelle vous tombez, vous遭遇ez un adversaire ou serez expédié à l'hôpital... Un mode de jeu très original.



très bel éclairage sur l'un des nombreux courts disponibles.



nounours vous lance la balle vous sert d'entraîneur.



La terre battue est une surface difficile à maîtriser car très lourde.

AVIS : OUI !

J'avais déjà adoré le premier tennis de Namco.

Cette sortie laisse à penser que cette fin d'année s'annonce vraiment comme la saison des suites pour la Playstation. Manque de créativité des éditeurs ? Ou simplement reflet d'un marché morose où la prise de risque minimum semble être le mot d'ordre ? Quoi qu'il en soit, ce jeu est une réussite ! Même s'il n'apporte pas beaucoup de nouveautés, il est sans conteste mon jeu de tennis préféré.

PANDA

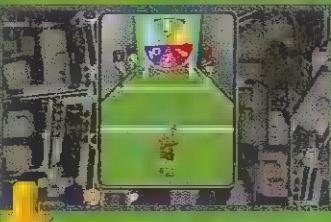


JEU DE L'ANNEE

Aussi bizarre que cela paraît, les Japonais sont friands de jeux de société sur console. Cela peu paraître loufoque d'avoir adapté le principe à un jeu de tennis, mais en fait ça passe bien.



On se déplace de case en case
assez marrant comme idée



Vous servez sur la roue et vous avancez du nombre de cases indiqué. Simplissime !



Version IMPORT
Dialogues

Textes : JAPONAIS

- Développeur : NAMCO
- Editeur : NAMCO
- TENNIS
- 1-2 JOUEURS SIMultanEMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatibilité : DUAL SHOCK / PAD ANALOG

PRÉSENTATION

Une cinématique en images de synthèse assez mignonne.

GRAPHISMES

Décor en haute-résolution très fins, personnages plus grossiers.

ANIMATION

La balle peut foncer, les mouvements des joueurs sont fluides.

MUSIQUE

Pas prise de tête mais pas inoubliable. Très classique.

BRUITAGES

Le bruit de la balle est bien digitalisé.

DUREE DE VIE

Longue en mode Story, et à deux on s'amuse bien.

JOUABILITE

La maniabilité est excellente, on peut placer la balle où on veut.

INTERET

Tout simplement le jeu de tennis le plus fun sur Playstation. A ne pas manquer !

93%

STOCK CLASSIC

Paris

JUSSIEU CONSO

15 Rue des Ecoles 75000

REPUBLIC

13 Bd Voltaire 75011 Paris

Banlieu

ANTONY

29 Av de la Division Leclerc

RER B ouvert 7j/7

SAINT GERMAIN

55 Rue de Paris 75100

M^e RER St Germain en L

IVRY

2 Place de l'Eglise 94200

M^e Mairie d'Ivry

SAINT DENIS

C C St Denis Basilique

10 Passage de l'Aqueduc

Province

NANTES RAYON

8 Rue des Halles 44000

NANTES

9 Rue J.Jacques Rousseau

CARHAIX

5 Rue du Gnl Lambert 29200

LE HAVRE

8 Bis Rue André Albert 76000

MARTINIQUE

13 Rue Lamartine 97100

BAYONNE

65 Rue d'Espagne 64000

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

CONSOLE DREAMCAST

livrée avec adapt 220V
joypad analogique
cable NTSC, vers Jap

SEGA RALLY 2 499 F
SONIC ADVENTURE 499 F
PEN PEN TRI-ICELON 499 F
GEIST FORCE 499 F
VIRTUA FIGHTER 3 tb 499 F
D'autres titres arrivent
nous tel



Venez découvrir
la nouvelle
console de SEGA !!!



Toutes les news aux meilleurs prix !!!



Console PSX DualPack 790 Francs
(livré avec 1 joypad)



Console NINTENDO 64 + Mario 64 790 Francs
(livré avec 1 joypad)



1500 Frs de jeux achetés = 200 Frs de jeux gratis*
* Jeux d'occasions



Revendeurs, futurs revendeurs, contactez-nous !
Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ou vous possédez déjà un magasin ?
Vous voulez bénéficier :
- d'un important budget publicitaire (depuis plus de 10 ans),
- d'une centrale d'achats performante,
- d'une notoriété nationale, et faire partie d'une chaîne de magasins dynamique ?
STOCK GAMES recherche des partenaires
Pour plus d'information, contactez Sébastien au 01 44 07 04 61

Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Nos jeux d'occasions sont testés et garantis 6 mois. Offres publicitaires valables jusqu'au 31 décembre 1998.



38 MAGASINS EN FRANCE



Paris

JUSSIEU CONSOLES

15 Rue des Ecoles 75005 Paris

REPUBLIQUE

13 Bd Voltaire 75011 Paris

Banlieu

ANTONY

29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony
RER B ouvert 7jours/7 de 10h00 à 19h30

SAINT GERMAIN

55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M RER St Germain en Laye

IVRY

2 Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine
M Mairie d'Ivry

SAINT DENIS

C St Denis Basilique
10 Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis

Province

NANTES RAYON MANGA

1 Rue des Halles 44000 Nantes

NANTES

9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes

CARHAIX

5 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix

FORBACH

6 Avenue de Spicheren 57600 Forbach

LE HAVRE

8 Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre

MARTINIQUE

13 Rue Lamartine 97200 Fort de France

BAYONNE

65 Rue d'Espagne 64100 Bayonne

JUSSIEU CD ROM NEO GEO 01 43 25 61 24 **MONTPARNASSA**

M Cardinal Lemoine 13 Rue des Ecoles 75005 Paris

RIVOLI 01 42 74 43 22 **GARE DU NORD**

M République 32 Rue de Rivoli 75004 Paris

CLICHY 01 47 56 08 64 **CHOisy LE ROI**

62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine
M Mairie de Clichy

LA DEFENSE 01 49 08 96 08 **VERSAILLES**

71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
RER La Défense

BEAUVAIS 03 44 11 48 10 **CLAMART**

Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais
(Près du DARTY)

CHAMPIGNY 3 SEINE 01 48 82 2000 **ENGHien**

36 Rue Louis Talamoni 94500 Champigny sur Marne

94500 Champigny sur Marne

CHOLET RAYON MANGA 02 41 46 36 88 **CANNES** 04 93 380 900

29 Rue de l'Orangerie 49300 Cholet

MARSEILLE 04 91 48 27 48 **NICE** 04 93 13 00 10

207 Rue de Rome 13006 Marseille

MARSEILLE 04 91 49 50 42 **AIX EN PROVENCE** 04 42 23 84 84

98 Rue Montaigne 13012 Marseille

METZ 03 87 37 37 47 **REIMS** 03 26 47 77 78

80 En Fournirue 57000 Metz

METZ 03 87 36 63 63 **BORDEAUX** 05 56 79 00 51

56 Passage Serpenoise 57600 Metz

EVREUX 02 32 31 39 86 **RENNES** 02 99 67 83 10

Le Pavlis - Rue Jean Jaurès 27000 Evreux

PAU 05 59 83 88 22 35000 Rennes

e-mail : stock-games.com

01 43 35 32 10

M Raspail

01 44 63 02 49

M Poissanière

01 39 53 30 30

78000 Versailles

R.G

01 40 95 00 86

ouvert 7jours/7

01 39 64 36 52

02 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 07 04 61

01 44 0

GTUNNM

Gunmm, manga à succès que les Français connaissent bien grâce aux adaptations impeccables de Glénat, existe à présent en jeu vidéo. Les fans vont être contents !

Gunmm, le jeu, reprend le scénario du manga de Yukito Kishiro, et suit les péripéties de la vie de Gally. Au début, Ido le scientifique trouvera la tête d'un robot en très bon état dans une décharge. Il lui redonnera vie en lui offrant un corps. La jeune fille, qui se nommera désormais Gally, ne tardera pas à découvrir ses aptitudes exceptionnelles au combat. Elle choisira de devenir chasseuse de prime et gagnera son corps de "berserk", après avoir sauvé Ido des griffes de Makaku. Puis, Gally entamera la quête de son identité. La suite, vous la connaissez, si vous avez lu attentivement son histoire. Vous dirigerez l'héroïne dans un monde en 3D, à la manière d'un RPG, avec des lieux à visiter, des équipements à gagner et des perso à qui parler. La caméra suivra vos mouvements, mais vous ne pourrez pas la déplacer. L'action n'a pas été oubliée, avec des combats de type beat'em all. On pourra passer en mode Battle à tout instant en appuyant sur Select. Gally pourra ainsi frapper avec ses membres ou ses armes,

et se mettre en garde. Des jauge de vie vous indiqueront l'état de santé de l'héroïne et celui des ennemis. En évoluant, Gally gagnera aussi quelques coups spéciaux. De plus, elle pourra "upgrader" son corps en kit, afin de le rendre plus résistant, et plus efficace au combat. Il suffira d'avoir l'argent. Pour le gagner, vous pourrez faire la chasse aux criminels, et toucher les primes. Finalement, pour une première adaptation vidéoludique (un peu tardive), Gunmm est plutôt réussi. La réalisation est correcte dans l'ensemble, ce qui devrait ravir les nombreux fans du manga.

En mode Battle, Gally peut enchaîner rapidement un paquet coups.

Les boss sont souvent impressionnantes par leur taille. Mais, il suffit de trouver le moyen de les approcher.



Du toit de son immeuble, Gally peut admirer Zalem. L'éclairage dépend du moment de la journée.



AVIS : OUI !

Quand le nom de Banpresto s'est affiché à l'écran-titre, j'ai eu peur de tomber sur un jeu daubique, qui se contenterait de parasiter une bonne licence.



Heureusement, ma réticence s'est vite dissipée. Le jeu est simple et captivant. De plus, le "character design" est celui des OAV. Les perso sont bien modélisés et les animations tiennent la route. Je regrette juste l'absence de vrais dessins animés séparant les scènes clés. Enfin, là, c'est moi qui pinaille...



Fidèle au scénario original, Makaku reviendra harceler Gally à plusieurs reprises.



Version IMPORT
Dialogues

Textes JAPONAIS

- Développeur : BANPRESTO
- Éditeur : BANPRESTO
- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible :

PRÉSENTATION

Le scénario du manga, des scènes du jeu et des cinématiques.

GRAPHISMES

La 3D est très soignée, et les textures sont fines.

ANIMATION

Pas de problème d'affichage. De plus, Gally court très vite.

MUSIQUE

Très inégale, les morceaux peuvent être géniaux ou médiocres.

BRUITS

Les dialogues ne sont pas parlés. Bon rendu des coups et des cris.

DUREE DE VIE

Le jeu retrace l'histoire du manga, depuis la naissance de Gally.

JOUABILITE

Gally répond bien. Il y a juste quelques caméras mal placées.

INTERET

Une réalisation honorable et un mélange d'action et d'aventure bien dosé.
88%

PlayStation

ABSOLUTE FOOTBALL
ALIENDRA
BREATH OF FIRE 3
BLAST A GROOVE PA
CAESAR PALACE 2
COLIN MC RAE RALLY
COLONY WARS VEN
COOL BOARDER 3
COUPE DU MONDE
DUKE NUKEM TIME TO
EARTH WORM JIM 3
FIFA SOCCER 99
FORMULA ONE 98
GRAN TURISMO
ISS PRO 98
KNOCK OUT KINGS
MEDIÉVAL
MORTAL KOMBAT 4
NBA LIVE 99
NHL HOCKEY 99
NINJA
O.D.T
ODDWORLD EXODUS
PARASITE EVE (US)
POINT BLANK
POINT BLANK + GUN
QUAKE 2
RAYMAN 2
RED ALERT MISS. TE
RIVAL SCHOOL
RUSHDOWN
SPYRO LE DRAGON
TEKKEN 3
TENCHU
TEST DRIVE 5
TOCA TOURING CAR 2
TOMB RAIDER 3
WARGAMES
WILD ARMS
X-MEN VS ST. FIGHTER
XENOGEAR (US)
YANNICK NOAH

JEU OKAZ

BLOODY ROAR
BUSHIDO BLADE
CASTLEVANIA
COOL BOARDERS 2
CRASH BANDICOOT 2
DIABLO
DUKE NUKEM 3D
EXPLOSIVE RACING
FIGHTING FORCE
FINAL FANTASY 7
FORMULA KARTS
FORSAKEN
G-POLICE
HEART OF DARKNESS
HERICS ADVENTURE
KLONOA
MEN IN BLACK
MOTO RACER
MOTO RACER 2
NAGANO
NBA LIVE 98
NBA PRO 98
NIGHTMARE CREATURE
NUCLEAR STRIKE
PITFALL 3D
POWER SOCCER 98
POWERBOAT RACING
RAGE RACER
RALLY CHAMPIONSHIP
RESIDENT EVIL 2
SNOW RACER 98
STREET FIGHTER 3D
TOMB RAIDER 2

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY
MEMORY CARD SONY
MEMORY CARD NON OF
CABLE RGB + RCA
DUAL SHOCK
GUN VIBRANT SCORPION

Demandez
Carte

Elle ne coûte
et vous offre
réduction
sur les jeux ne
prix du marché
Sur les jeux
d'occasion.

Faites
le calcul !



BRAVE FENCER MUSASHI

Brave Fencer Musashi avait déjà fait parler de lui lors de sa sortie japonaise, il y a quelques mois. Pour une fois, la traduction arrive dans les temps. Est-elle à la hauteur ?

Personnage historique du XVII^e siècle devenu héros légendaire, Miyamoto Musashi a inspiré Brave Fencer Musashi, le jeu. Samouraï en quête de sagesse, Musashi se servait de deux sabres et doit, en partie, sa célébrité à ses talents guerriers. Squaresoft parodie ce mythe du folklore japonais en créant un héros miniature, avec un design "super deformed". Son but est de réunir les cinq parchemins afin de sauver de pauvres villageois prisonniers dans des cristaux. Il gagnera des pouvoirs supplémentaires avec l'expérience. Surtout, il pourra absorber les compétences de certains monstres avec son épée et s'en servir pour franchir des

endroits inaccessibles. Ce principe très original le différencie des autres RPG, en donnant au héros un grand nombre d'aptitudes. Le jeu mélange habilement 3D et 2D. Souvent, la caméra ne change d'angle qu'en fonction de la position du héros, donnant peu de choix sur l'itinéraire, un peu comme dans des séquences de plates-formes. Par contre, dans le village, vous pourrez faire tourner la vue comme bon vous semble. Le charme du jeu tient aussi dans la multitude de détails bien pensés. Quand Musashi est fatigué, il avance moins vite et ses coups sont moins vifs. Pour reprendre des forces, il doit se reposer en

s'étirant et... en dormant sur place. Ce qui lui permet de regagner un peu de vie. Il faut donc prendre en compte le temps qui passe. Le cycle de la journée est déterminant pour résoudre les énigmes ; certains événements ne se déroulant qu'à une heure précise. Mais, pas de souci, en cas de blocage sévère, procurez-vous le hors-série Playstation n° 11 de Consoles+ pour avoir la soluce complète.



Pour atteindre l'épée sous la cloche rose, paralysez un ennemi sur l'interrupteur.



BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

BP 100 / 120
HP 200 / 220
DPS 250 / 270

Twisted Metal 3

*Twisted Metal, le jeu fétiche de l'ami Spy, en est déjà à son troisième épisode.
Faites chauffer les missiles, on va tout péter !*

Twisted Metal 3 vous propose le conduire un grand nombre de véhicules, depuis un gros blindé jusqu'au side-car. Chacun présente un compromis entre blindage, puissance de feu, maniabilité et rapidité. A vous de choisir le type de véhicule qui vous convient.

La piste est une sorte de grande arène, avec du relief, pas mal de débris, voire des bâtiments. Vous devrez exploiter au mieux le décor pour vous protéger ou vous dissimuler. Grâce à votre radar, vous pouvez connaître la direction de vos adversaires, mais pas leur hauteur à laquelle ils se trouvent, ce qui permet de tendre des pièges vicieux en mode Multijoueur. Il y a une tonne d'options à récupérer en chemin. De quoi armer votre bolide, avec des armes plus

puissantes que la mitrailleuse de série sans oublier les munitions qui vont avec. Chaque véhicule possède une option spéciale, depuis le simple turbo au cube de glace, en passant par le rayon tracteur électrique.



AVIS OUI, MAIS...

Twisted Metal 3 a bénéficié d'un sérieux relookage très réussi, tout en restant maniable grâce à une très bonne réalisation technique. Par contre, le principe a été conservé à l'identique, et il se révèle, à terme, un peu lassant. Certes, les arènes changent, mais le résultat est toujours aussi bourrin, c'est-à-dire très fun à plusieurs, mais répétitif quand on joue seul. Quoi qu'il en soit, ceux qui ont aimé les précédents retrouveront ce nouvel épisode avec plaisir.

PANDA



Votre véhicule vient d'être "gelé".
Il restera immobilisé cinq secondes.



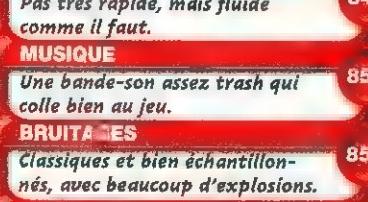
Votre voiture est en feu, foncez au plan d'eau, avant de finir carbonisé.

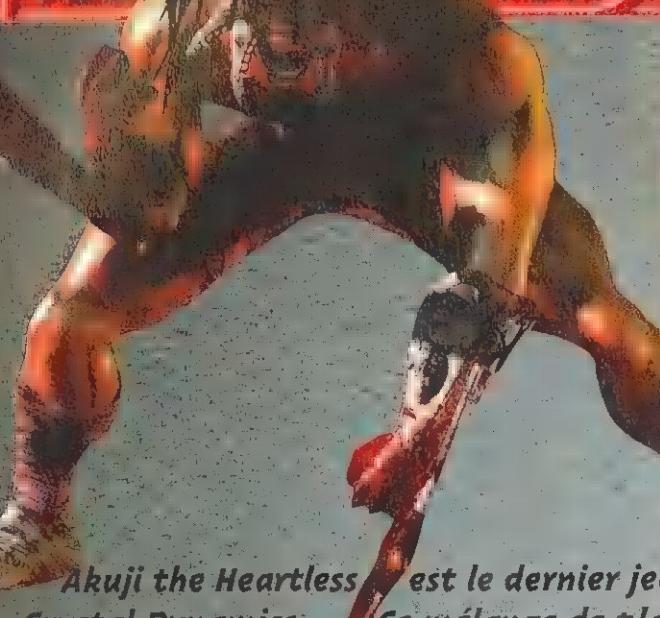


Il faut vite éliminer les concurrents affaiblis avant qu'ils ne prennent les options de soins.



■ Développeur : STUDIO 989
■ Éditeur : STUDIO 989
■ STOCK-CAR
■ 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
■ Sauvegarde : OUI
■ Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOG





Akuji the Heartless est le dernier jeu de Crystal Dynamics. Ce mélange de plates-formes et d'action en 3D vous place dans la peau d'Akuji, dont l'âme erre entre deux mondes à la recherche de la résurrection. Si le genre n'a rien de vraiment nouveau, le scénario est original.

Dans les pays où règne la religion vaudou et où les tensions entre les différents peuples sont importantes, on a coutume de sceller des alliances entre clans par des mariages afin d'assurer une paix durable. La famille Murat décide ainsi de marier son second fils, Akuji, avec la jeune Kesho, du clan Grimaldi (un clan retranché sur le rocher de Monaco). Le jour de son mariage, Akuji est assassiné par son frère, un puissant prêtre

vaudou assailli de guerre et de destruction. Désormais, Akuji erre entre deux mondes. Il lui reste une seule chance de retourner dans le monde des vivants : retrouver les esprits de ses ancêtres pour utiliser leurs pouvoirs magiques. Voici enfin un scénario intéressant ! Le principe du jeu, entièrement réalisé en 3D, s'inspire grandement de Tomb Raider ou, plus récemment, de Duke Time to Kill : vous évoluez dans des niveaux immenses qui alternent

AVIS OUI !

Akuji est un bon jeu de plates-formes et d'action. Son point fort : un scénario très original dans lequel on s'immerge complètement. Son seul défaut tient aux choix des caméras. Les angles de vue par défaut sont très mauvais, et il faut sans cesse les corriger, ce qui devient à la longue très irritant. C'est avec le pad analogique qu'Akuji prend toute sa dimension. Le contrôle du personnage devient alors très instinctif. Notez qu'Eidos propose sur le CD trois démos : Tomb Raider III, Gex 3 et Soul Reaver. Sympa, non ?

NIIICO

Akuji est capable de s'accrocher à des grilles comme dans le jeu Tomb Raider. Il peut aussi se balancer.

Certaines s...
de vous trans-
puissanc

AKUJI THE HEARTLESS

phases de combat et énigmes à résoudre. De nombreux ennemis hantent les niveaux mais grâce aux sorts découverts il est possible de s'en débarrasser aisément. A l'instar de Serval, Akuji dispose de griffes rétractables pour attaquer ses adversaires au corps à corps. Cependant, cette technique de combat comporte des risques, surtout quand l'adversaire dispose de sorts magiques. De nombreuses portes ne s'ouvriront qu'à l'aide d'une clé

ou en enclenchant un mécanisme spécial. Comme Lara, Akuji se montre très habile : il peut escalader des échelles, s'accrocher à des parois, faire des roulades ou exécuter des sauts périlleux. Une vue subjective permet par ailleurs de viser très précisément les ennemis pour leur lancer un sort. Comme dans tout bon jeu de plates-formes, des boss, de taille fort impressionnante, sont bien évidemment de la partie. Le sort est jeté, à vous de jouer !

MAGIE ! MAGIE !

Au cours de son périple, Akuji découvre des sorts magiques qu'il pourra utiliser à tout moment. Attention toutefois à ne pas gâcher vos réserves de magie car vous vous rendrez vite compte qu'elles ne sont pas inépuisables.



Pour viser correctement, placez-vous en vue subjective et dirigez le trait sur votre adversaire. Vous ne pourrez pas le rater !



Contre ce monstre préhistorique d'une taille gigantesque, utilisez le sort permettant de frapper le sol avec force.



Cette sphère bleue pompe toute l'énergie des monstres qui se trouvent à proximité. Elle se révèle fort utile quand l'adversaire est en nombre.

Les boss sont to...
impressionnante...
la, ne pas intimide...
de votre magie d...

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LE SITE

**AUJ
TLESS**

Certaines stèles vous permettent de vous transformer en animal. Votre puissance est alors décuplée.

Une séquence de jeu qui rappelle Super Mario 64 : regardez le miroir pour voir les passerelles invisibles.

Dans le premier niveau, des libellules géantes attaquent toute part. Un vrai cauchemar !

boss sont toujours impressionnantes. Ne vous laissez pas intimider, et usez de votre magie à gogo !

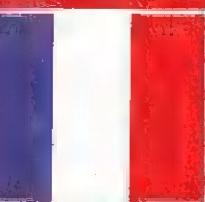
TE LÉTS SUR LE 3615 TCPLUS

(2.230 F/MIN)

AVIS OUI !

A la frontière de Turok et Tomb raider, Akuji s'impose comme un bon jeu d'action 3D. Des situations angoissantes et des énigmes bien senties entraînent le joueur à des émotions fortes. Les graphismes sont agréables sans atteindre des sommets, mais le gros point positif du jeu tient à la gestion du personnage. Akuji possède de nombreux mouvements et ses sortiléges sont simples à utiliser. Les caméras sont parfois mal placées, mais on peut les rectifier. Bref, cet Akuji réserve de belles surprises tout au long de ses onze niveaux.

TOXIC



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

Développeur : CRYSTAL DYN.
Éditeur : EIDOS
PLATES-FORMES/ACTION
1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté :
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : MAUVaises

PRESENTATION

Textes et voix en anglais, dommage. Les options sont peu nombreuses.

75%

GRAPHISMES

Leur qualité varie en fonction des niveaux traversés, mais reste très bonne.

90%

ANIMATION

Le personnage est un peu trop rigide, ses mouvements manquent de fluidité.

80%

MUSIQUE

Dans l'ensemble bien rythmée et en rapport avec l'action.

85%

BRUITAGES

Ils ne sont pas à la hauteur. Peu nombreux et de qualité variable.

70%

DUREE DE VIE

Les niveaux sont assez nombreux et la difficulté très progressive.

89%

JOUABILITE

Il faut sans cesse repositionner les caméras. Très agréable au pad analogique.

80%

INTERET

Akuji est un bon jeu de plates-formes et d'action. Ce mélange original de Tomb Raider et de Duke Time to Kill satisfera les amateurs du genre.

88%

CAPCOM GENERATION VOLUME 4

Capcom a trouvé un bon rythme de croisière et, tous les mois, nous avons droit à un nouveau "Generation", sortant quasi simultanément sur PlayStation et Saturn dans des versions identiques. De quoi mettre tout le monde d'accord !

Dans cette quatrième compilation, on trouve trois vieux titres : Commando 1 et 2 et Gun Smoke 2. Commando est un kill them all qui fut si populaire en son temps que son nom est devenu une référence dans son genre. Mais il a pris un sacré coup de vieux et ses graphismes paraissent bien simples aujourd'hui. Son principe est très simple : vous incarnez un soldat armé d'un fusil d'assaut et de grenades, et devez liquider tout ce qui

bouge, ou presque car il y a quelques prisonniers à libérer. Le second épisode, plus actuel, est du niveau d'un bon jeu SNES. On y retrouve les options classiques, armes multiples, boss de fin de niveau, et véhicules multiples. Gun Smoke 2 est lui aussi un jeu de kill them all, mais vous n'êtes armé que de deux Colts et vous partez à la chasse aux desperados. On peut jouer seul ou à deux à chacun de ces jeux, et bien sûr, en duo c'est beaucoup plus amusant.

AVIS OUI, MAIS...

Maintenant, vous devez être habitués à nous voir tester ces jeux qui rassemblent soit des vieilleries sans intérêt soit des grands moments de nostalgie... Commando était un jeu excellent qui a marqué son époque, malheureusement les kill them all, encore plus que les shoot them up, sont depuis tombés en désuétude.

Commando et Gun Smoke 2 ont pris un bon coup de vieux, mais Commando 2 reste assez sympa, avec des graphismes dignes d'une 16 bits.

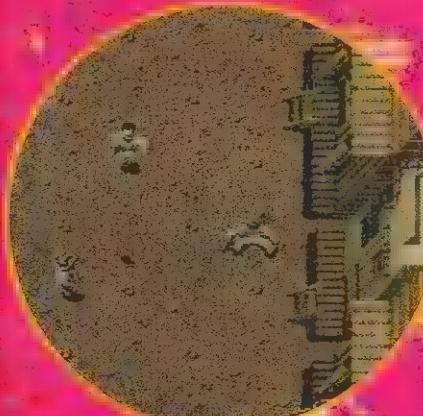
J'avoue y avoir rejoué avec plaisir et l'avoir bien avancé même.

PANDA

4

Commando 2. On peut utiliser des véhicules comme la jeep, mais aussi des tourelles-mitrailleuses ou un tank...

Commando 2. Le traditionnel boss de fin de niveau. Heureusement, on est deux pour le descendre !



Gun Smoke 2. Une petite ville du Far West, avec à chaque fois un boss dont la tête est mise à prix.



Commando 2. Le scrolling est multidirectionnel avec quelques armes supplémentaires.



Version IMPORT

Dialogues :

Textes : JAPONAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- COMPIL DE VIEUX TITRES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde :
- Compatible : PAD ANALOG

PRESENTATION

Très sobre. Un mode Collector regroupe des infos et des illustres.

GRAPHISMES

part Commando 2, les autres sont sacrément vieillis.

ANIMATION

Fluide, assez rapide et largement suffisante.

MUSIQUE

A l'époque, on n'était pas très exigeant de ce côté-là...

BRUITAGES

Sommaires. Quelques explosions et déflagrations...

DUREE DE VIE

Vous en avez pour un moment avant de les finir tous les trois.

JOUABILITE

La prise en main est facile, et on peut jouer au pad analogique !

INTERET

... pour les amateurs de titres légendaires, 60% pour les autres. Dommage pour eux...

83%

achetez vendez CYNER J

Nouveau PROCHAINEMENT OUVERTURE AUX SABLES D'OLONNE aux meilleurs prix

Des professionnels du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports
Près de chez vous !

- AIX EN PROVENCE → CYNER-J
- AVRANCHES → CYNER-J
- BETHUNE → CYNER-J
- CHERBOURG → CYNER-J
- COUTANCES → CYNER-J
- DRAVEIL → CYNER-J
- ETAMPES → CYNER-J
- FRANCONVILLE → CYNER-J
- ISLE SUR LA SORGUE → CYNER-J
- LA ROCHELLE → CYNER-J
- LESNEVEN → CYNER-J
- LIMOGES → CYNER-J
- LYON → CYNER-J
- MARMARDE → CYNER-J
- MARSEILLE → JEUX ACTUELS
- MONTBELIARD → CYNER-J
- STRASBOURG → CYNER-J
- MORCENX → CYNER-J
- NICE → CYNER-J
- NOYON → CYNER-J
- ORLEANS → CYNER-J
- ROYAN → CYNER-J
- ROCHEFORT → CYNER-J
- ST FRANCOIS LA GUADELOUPE → CYNER-J
- TOURS → CYNER-J
- VIENNE → CYNER-J

Nouveau

36, rue Mignet - 13100

04 42 23 27 66

9, rue du pot d'étain 50300

02 33 58 88 01

66, rue Saint Pry - 62400

03 21 52 09 15

49, rue Grande Rue - 50100

02 33 53 35 17

5, place de la Poissonnerie - 50200

02 33 45 68 95

296, av. H. Barbusse - 91210

01 69 03 45 70

11, av. de la Libération - 91150

01 60 80 17 47

109, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130

01 34 13 59 40

800, cour Fernande Peyre - 84800

04 90 38 49 94

24 bis, rue du Minage - 17000

05 46 50 56 96

11, rue Notre Dame - 29260

02 98 21 09 93

35 bis, av. Garibaldi - 87000

05 55 10 97 97

3, quai Jules Courmont - 69002

04 78 37 15 13

8 bis, allée Gambetta - 47200

05 53 20 88 13

159, rue de Rome - 13006

04 91 48 56 92

43, rue Clémenceau - 25200

03 81 94 93 95

9, rond-point de l'esplanade - 67000

03 88 45 07 26

18, place Aristide Briand - 40110

05 58 04 19 68

256, av. de la Californie - 06200

04 93 71 55 71

40 bis, rue Saint Eloi - 60400

03 44 44 37 90

50, rue du Faubourg Bannier - 45000

02 38 62 65 55

15, rue Jules Verne - 17200

05 46 38 81 00

127 bis, rue Thiers - 17300

05 46 99 81 25

Rue Schoelcher - 97118

05 90 88 42 63

21, rue Marceau - 37000

02 47 61 73 80

25 bis, rue Joseph Brenier - 38200

04 74 53 55 63

PSX
FINAL FANTASY VIININTENDO64
WIPE OUTNINTENDO64
ROGUE SQUADRONNINTENDO64
MARIO PACK

790 F

VIVEZ VOTRE PASSION

NINTENDO64

TONIC TROUBLE



Vous êtes un du jeu vidéo qui
professionnel veut plus être seul,
vous souhaitez rejoindre notre enseigne
ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

une assistance juridique et commerciale tous les instants
la mise en place de votre étude financière
la mise en place de votre action commerciale
une formation personnalisée avec un parrain
pour vous suivre et vous conseiller

Contactez dès maintenant Service
Développement au 05.46.99.81.25

CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux

jeux classés

CYNER J



83%

La caméra proposée par défaut
est de loin la meilleure.

KO KINGS

Electronic Arts,
coutumier des
simulations à
tire-larigot, a
cette fois pris
son temps
et placé la barre
très haut, avec
force licences.

Une chose est sûre, EA n'a pas fait le gong, et des chandelles... vous allez en voir un paquet ! Retrouver sur le ring quarante des plus grands noms de la boxe (De La Hoya, Holyfield, Ali...) avec leur technique et leur comportement spécifiques est vraiment bluffant. C'est vrai qu'il manque un paquet de champions. C'est vrai qu'il n'y a que trois catégories (léger, moyen, lourd) et peu de modes de jeu (Cogneur, Exhibition et Carrière), mais le véritable amateur de boxe anglaise ne pourra que saluer une telle affiche, qui est une première dans l'histoire du jeu vidéo ! Passé l'extase, on se lance sur le ring et, surprise, les développeurs ont une nouvelle fois fait très fort : les perso sont très ressemblants et rarement on



Les grands noms de la boxe sont réunis mais le côté "informatif" a été négligé.

a pu voir une palette de coups aussi détaillée et exploitant avec un tel brio les boutons du pad. Le bouton Croix, situé au bas du pad, servira pour les coups au corps, les boutons Rond et Carré serviront pour les directs du droit et du gauche, et le bouton Triangle servira pour les uppercuts. Mais ça ne s'arrête pas ! Vous pourrez combiner ces touches avec le bouton R2 (pour réaliser des enchaînements, des crochets ou des directs foudroyants) ou le bouton R1 (pour les coups irréguliers). Vous pourrez aussi vous mettre en garde haute ou basse grâce à L1 ou L2, vous accrocher à l'adversaire pour récupérer (des coups spécifiques pourront alors être donnés comme les coups de tête...), le provoquer, etc. Bref, c'est du surcomplet !



COGNER, EXHIBER, CRÉER

Contrairement à ses bonnes habitudes, EA a tablé sur un faible nombre de modes de jeu. Le mode Cogneur est un combat de brutes, sans règles, où vous écraserez Ray Mancini (poids léger) avec Evander Holyfield (poids lourd) par exemple. En mode Exhibition vous affronterez les meilleurs combattants dans les règles de l'art. Le mode Carrière vous offrira l'opportunité de créer votre champion pour lui faire gravir les échelons de la gloire.



Les choix pour personnaliser votre boxeur sont complets.



Les coups irréguliers font logiquement très mal. Gaffe, l'arbitre voit tout.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EA ARTS
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- BOXE ANGLAISE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRÉSENTATION

Une promo pour EA Sports, et des cinématiques de champions.

GRAPHISMES

Les modèles 3D des boxeurs sont crédibles. Le public est naze.

ANIMATION

Excellent. La Motion Capture fait des prouesses.

MUSIQUE

Elle n'est là que pour habiller les menus d'options.

BRUITAGES

Coups passables. Commentaires et public fadas.

DURÉE DE VIE

Proportionnelle à votre passion pour ce sport.

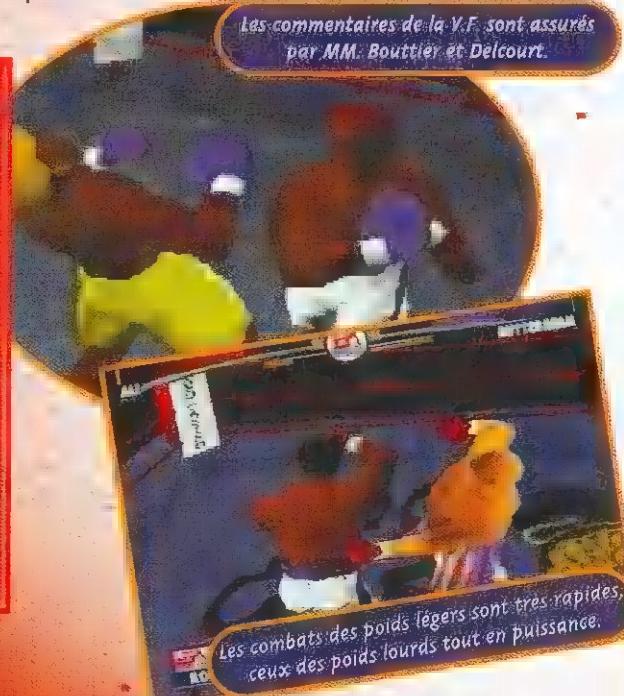
JOUABILITÉ

On utilise tous les boutons et les combinaisons sont nombreuses.

INTÉRÊT

Une simulation complète qui s'impose comme un bon direct et laisse KO quand on la maîtrise.

90%



Les combats des poids légers sont très rapides, ceux des poids lourds tout en puissance.

AVIS SONNÉ !

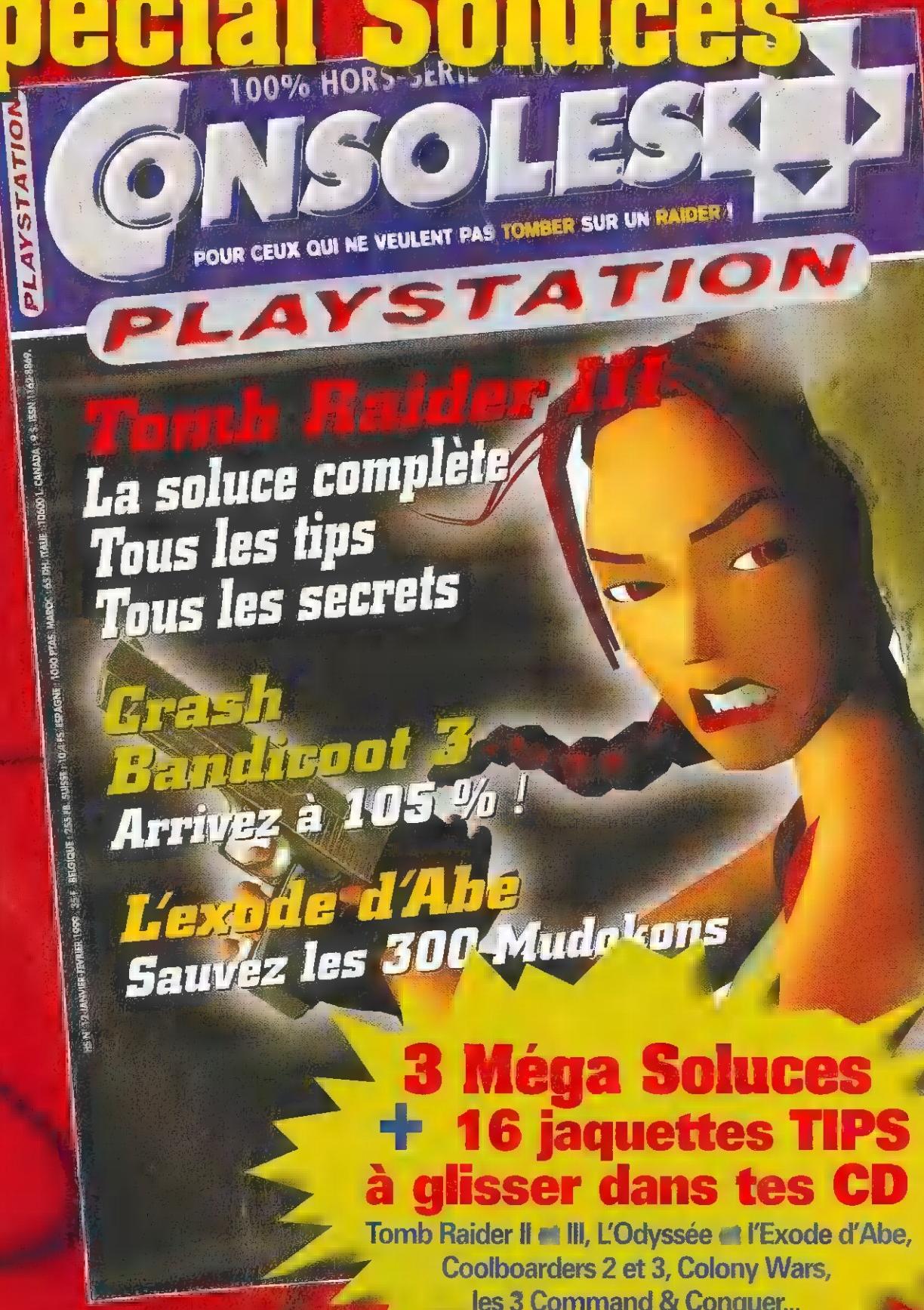


KO Kings est de loin ■ meilleur jeu de boxe qu'une console ait jamais porté. Tout amateur de boxe se doit de se ruer sur ce titre. Mais je ne peux m'empêcher de lui trouver quelques défauts. Voyez le temps de réponse entre l'ordre et l'exécution d'un coup (accrochez-vous pour vous mettre rapidement en garde) ; la longueur exaspérante des loadings et le peu de ferveur de la foule... Je sais que ce ne sont que des détails mais face à tant de perfection, les ratages prennent une ampleur démesurée. Cela dit, Ko Kings va épater les amateurs.

SPY

Spécial Playstation

Spécial Soluces



En vente dès le 28 décembre

TEST PLAYSTATION



RIDGE RACER TYPE 4

La série des Ridge Racer est présente depuis les débuts de la Playstation. Après Ridge Racer, Ridge Racer Revolution et Rage Racer, voilà venir le très attendu Ridge Racer Type 4.

Un paquet de joueurs se sont usé les pouces sur les trois volets de Ridge Racer, une série devenue mythique. Ce quatrième épisode risque bien de créer le même événement grâce à des graphismes de folie, une maniabilité exemplaire et une animation à couper le souffle. L'esprit Ridge Racer original est revenu, et tant mieux. On retrouve le fun des premiers du nom et on quitte le principe de Rage Racer. Mis à part les graphismes très soignés, plusieurs effets visuels ont été intégrés, comme une traînée lumineuse derrière les phares des concurrents, des jeux de lumière avec l'asphalte, des bandes de peinture usées et des

effets de flou lors des replays. Le résultat est très esthétique, donnant encore plus de pêche aux courses, et une apparence très sophistiquée. Vous avez le choix entre quatre écuries (R.T. Solvalou, MMM, PRC et DRT) et quatre marques de voitures (Assoluto, Age Solo, Lizard et Terrazi), ce qui fait un total de seize combinaisons différentes. Il faut gagner les championnats avec chaque combinaison pour gagner des voitures (il y en a 320 au total !). Quand vous avez remporté un championnat, le mode Extra Trial s'ouvre, vous mettant en compétition avec le bolide de référence (souvenez-

vous du Baron Noir et d'Angel et Devil). Le challenge est de taille. Exit les histoires de sous et la customisation des voitures, Namco a choisi de récompenser immédiatement les performances, au lieu de privilégier l'accumulation d'argent. Cette priorité est une excellente chose, car elle permet de se concentrer sur les courses plutôt que sur le porte-monnaie. La maniabilité est beaucoup plus sensible et précise par rapport aux premiers volets. De plus, les

dérapages sont nettement plus simples à maîtriser que dans Rage Racer. Avec un peu de pratique, il est possible de reprendre de la vitesse juste après la manœuvre (comme dans le premier épisode). Tous ces paramètres font de RRT4 une véritable bombe libérant une grosse charge d'adrénaline durant les courses. Les fans de Ridge Racer seront aux anges. Les autres devraient se convertir sans tarder.



Si vous réussissez à finir un championnat, vous aurez l'immense honneur d'affronter le bolide du jeu. Pour gagner il faudra attendre d'avoir la bonne voiture.



Pour une fois, l'arène extérieure est jouable.

BONUS

Avec le jeu, vous aurez droit à un second CD contenant une nouvelle version de Ridge Racer premier du nom. Elle a été réalisée en 3D du jour, avec des graphismes plus travaillés et une vitesse d'exécution plus rapide. De plus, elle est compatible avec le Jogcon. Encore un collector que les fans ne devraient pas rater.

AVIS OUI !

Entre Gran Turismo et RRT 4, mon cœur balance. Certes, la durée de vie du premier est beaucoup plus longue, mais j'adore le côté arcade et prise en main immédiate de Ridge Racer. Le fun prime sur tout, et c'est l'essentiel. Je me suis amusée comme une tarée ! Je regrette que mes mains soient trop petites pour profiter complètement du Jogcon, mais qu'importe, le reste est excellent, même avec un simple pad ou un Dual Shock. Son incompatibilité avec l'analogique m'est complètement égale, puisque je DÉTESTE m'entraîner à un jeu de course avec ce type de pad...

GIA



Le circuit Phantomile est dédié à un autre jeu : Namco Klonos. On peut même voir les grosses peluches du jeu.

TEST PLAYSTATION



JOGCON

Avec la série limitée du jeu, vous aurez la chance d'acquérir le tee-shirt Ridge Racer et le pad Jogcon. Le Jogcon, le nouveau pad de Namco après le Negcon, est équipé d'un volant au milieu. On a un peu de mal à le manœuvrer au début, mais on s'y fait vite. La précision est au top, mais pour des petites mains, il est un peu dur à tourner. Le grand avantage de ce pad est l'effet Force Feedback. Que ça



Le "retour de force" transmet la résistance du volant en fonction de la conduite. Par exemple, lors d'un dérapage, il rend le contre-braquage plus difficile. Nous l'avons essayé, et l'expérience nous a vraiment convaincus. En revanche, nous ne disposons pas encore de la carte-mémoire Pocketstation. Nous ne pouvons donc pas juger l'intérêt de cette option. À suivre...

- Version : IMPORT
- Dialogues JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS/JAPONAIS

- Développeur : NAMCO
- Editeur : NAMCO
- COURSE DE BOLIDES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : POCKETSTATION - DUAL SHOCK - JOGCON - NEGCON
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION

Comme d'hab, Namco signe une intro époustouflante... et coquine !

GRAPHISMES

Fins et lumineux. Les caisses sont bien modélisées. Mieux que Gran Turismo.

ANIMATION

Rapide et fluide. Et surtout, on ne voit aucun clipping !! Inédit sur Playstation.

MUSIQUE

On laisse tomber la techno, et place au disco d'inspiration très "pop japonaise".

BRUITAGES

Grondement des moteurs réaliste. Il y a un effet de reverb sur les digits vocaux.

DUREE DE VIE

Avec 8 circuits et 320 voitures à gagner, ce RRT4 vous éclatera longtemps.

JOUABILITE

Maniabilité très arcade. Dérapages simplifiés par rapport à Rage Racer.

INTERET

Une grosse claque de Namco sur la face de la Playstation. Ceux qui apprécieront la jouabilité immédiate le préféreront à Gran Turismo.

95%

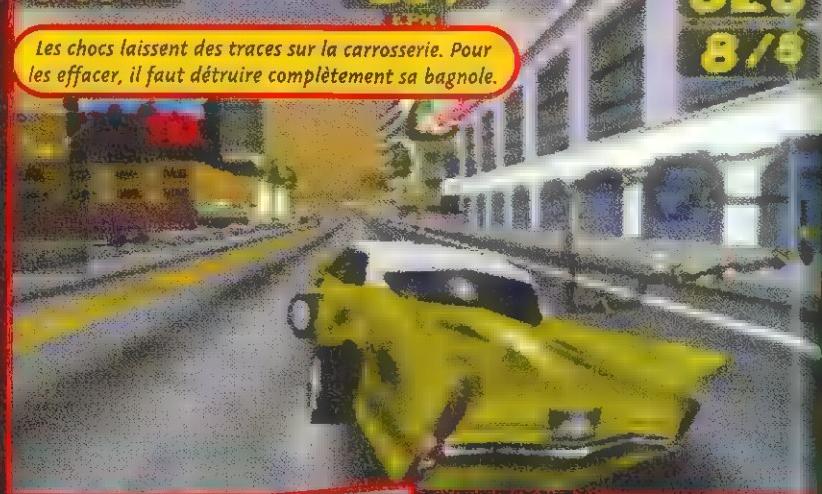
RUSH 2

L'année dernière sortait San Francisco Rush, adapté d'un vieux jeu d'arcade Atari.

En voici la suite, Rush 2 : Extreme Racing USA.

Dans ce deuxième volet, vous parcourrez les Etats-Unis, les rues de San Francisco étant devenues trop étroites pour vos exploits. Au menu donc : Seattle, Los Angeles, New York, Las Vegas ou encore Alcatraz. On retrouve le même style de graphismes que dans le premier épisode, à savoir des décors variés avec des couleurs criardes. Le principe des raccourcis, des sauts à 20 mètres de haut, des clés est conservé, apportant une certaine richesse aux 10 circuits (sans compter les cachés). Au rayon nouveautés, on remarque tout de suite la variété des véhicules disponibles : plus de 16 modèles à la conduite très différente. Entre la camionnette Coccinelle, Cadillac rose bonbon ou Viper ETS, il faudra choisir.

modèle le mieux adapté à chaque course. Vous pourrez personnaliser votre voiture grâce à une large palette de couleurs d'équipements. Certains modes de jeu surprennent par leur originalité. Ainsi, Stunt Race vous permet de réaliser des tricks à l'aide de tremplins sur un large terrain, sans limite de temps. Avec un peu de dextérité et pas mal de chance, vous réaliserez même des Combos. Enfin, la conduite a été améliorée. La maniabilité reste très arcade. Même si les virages sont parfois durs à négocier, on apprécie les progrès réalisés.



AVIS OUI, MAIS...

San Francisco Rush était pour moi un des plus mauvais jeux de course pour console 32 bits ou plus. C'était moche, pas maniable, inintéressant, bref, une grosse daube. Heureusement, cette suite est arrivée pour corriger le tir. Je me suis bien amusée, grâce aux nombreuses bonnes idées. Mais, franchement, je préfère Cruisin' World dans le même genre, à cause des tricks trop hasardeux de Rush 2. De plus, après le passage en rafale de WipEout 64, de Top Gear Overdrive et de V-Rally 99, ce titre ne fait pas le poids.

GIA



AVIS OUI, MAIS...

San Francisco Rush était pour moi un des plus mauvais jeux de course pour console 32 bits ou plus. C'était moche, pas maniable, inintéressant, bref, une grosse daube. Heureusement, cette suite est arrivée pour corriger le tir. Je me suis bien amusée, grâce aux nombreuses bonnes idées. Mais, franchement, je préfère Cruisin' World dans le même genre, à cause des tricks trop hasardeux de Rush 2. De plus, après le passage en rafale de WipEout 64, de Top Gear Overdrive et de V-Rally 99, ce titre ne fait pas le poids.

GIA

On trouve beaucoup de publicités pour des magazines ou des sites web américains de jeux vidéo.

En mode Stunt Race, le but est d'enchaîner le plus de figures possible.

Version IMPORT
Dialogues ANGLAIS
Textes ANGLAIS

- Développeur : ATARI
- Éditeur : MIDWAY
- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : MEM. PACK
- Compatible : KIT VIBRATION

PRÉSENTATION

Pas d'intro, et les menus ne sont pas très clairs.

GRAPHISMES

Très flashys. Les décors sont assez variés.

ANIMATION

Un peu saccadée, et les véhicules ne vont pas très vite.

MUSIQUE

Elle tape facilement sur les nerfs.

BRUITS

Rien de notable. Des explosions et des chocs contre les murs.

DUREE DE VIE

Nombreux secrets et différents chemins pour chaque course.

JOUABILITÉ

Les caisses répondent bien malgré leur comportement bizarre.

INTERET

La réalisation n'est pas très soignée, mais le plaisir de jouer est là. Gare à la concurrence...

83%

Les Mangas

Sele... X 2 & 3
Alien from Darkness
Imma... Yojo Vol 1 à 3
Anges des Ténèbres
Shin... Angel Vol 1 à 5
Visionary
Miss... Visionary
Bell... et Diab...
Emmy... la cochonne
Twin... Dolls Vol 1 à 2
M... et...
Twin... singer Vol 2 à 4
Mission Extrême Vol 1
C... et Châtiment
Dragon... Pink Vol 1, 2, 3
Sorc... Re! Re! Vo...
Parad... Parade
Hard... stock
Bestial... Services
Stainless... Nights
Bailor... Guér... Vo...
Mademoiselle... Météo... Vo...
Po... D'AUTRES

GAME PARTNER

MANGA

Vidéo

TÉL: 01.42.63.41.08

**028
8/8**

- A-1 My Goddess Vol 1 à 8 V.F. 109 F
- Avatar 84 le Film V.F. 119 F
- Avatar 84 Vol 1 à 4 V.T. 99 F
- Aeon Cine Manga V.F. 119 F
- Armitage Vol 1 à 4 V.F. 99 F
- Armitage le Film NEW V.F. 129 F
- Art of Fighting V.F. 99 F
- Back Jack Vol 1 à 6 V.F.S. 109 F
- Berserker Vol 1 à 2 V.F.S. 99 F
- Bubble Crisis Vol 1 à 6 V.F.S. 99 F
- Captaine Flam la Série Vol 1 à 11 V.F. 99 F
- City Hunter Q.A.V. 1K30 V.F.S. 119 F
- Cobra Vol 1 à 10 V.F. 99 F
- Docteur Stump Vol 1 à 2 V.F. 129 F
- Dragon Ball Vol 1 à 3 V.F. 79 F
- Dragon Ball 2 Epis. Inédits Vol 1 à 10 NEW V.F. 119 F
- Dragon Ball 2 Vol 1 à 12 V.F. 79 F
- E! Hazard Vol 1 à 4 V.F. 109 F
- E! Angelion Vol 1 à 9 NEW V.F.S. 129 F
- Fatal Fury Vol 1 à 3 V.F. 99 F
- Galaxy Express 999 Cine Manga V.F. 119 F
- Galaxy Express 999 Coffret Collector V.F.S. 279 F
- Golden Boy Vol 1 à 3 V.F. 109 F
- Grey Cine Manga V.F. 119 F
- Gunsmithe Cats Vol 1 à 3 V.F. 99 F
- Hakkenden Vol 1 à Vol 1 à 2 V.F. 119 F
- Ien le Survivant V.F. 99 F
- Keshin Heidan Vol 1 à 4 V.F. 99 F
- Kojiro Vol 1 à 4 V.F. 99 F
- Kojiro le Film V.F. 99 F
- L'épée de la verte V.F. 109 F
- Le Tombeau des Lucioles V.F. 129 F
- Le Tombeau des Lucioles V.F. 129 F
- Les Cîtes D'or Vol 1 à 10 V.F. 99 F
- Les héros de la Galaxie Cine Manga V.F. 119 F
- Macross 2 Vol 1 à 3 V.F. 99 F
- Mermaid Star V.F. 99 F
- Moonlight la Pierre de lune V.F. 99 F
- Nadia Vol 1 à 10 NEW V.F. 129 F
- Olive et Tom Vol 1 à 2 V.F. 129 F
- Princesse Minerva V.F.S. 109 F
- Ranma 1/2 épisode Vol 1 à 4 V.F. 69 F
- Sailor Moon épisode Vol 1 à 4 V.F. 69 F
- Sailor Moon le Film V.F. 119 F
- Sailor Moon S Vol 1 à 5 NEW V.F. 129 F
- Saint Seiya le Film Vol 1 à 4 V.F. 99 F
- Saint Seiya Poseidon Vol 1 à 4 NEW V.F. 129 F
- San Ku Kai Vol 1 à 9 V.F. 99 F
- Slayer Vol 1 à 3 V.F.S. 109 F
- Sukkoden V.F. 109 F
- Street Fighter 2V Vol 1 à 7 NEW V.F. 129 F
- Tenchir Mujo Spécial V.F. 119 F
- Tom Sawyer Vol 1 à 3 NEW V.F. 99 F
- Torpido V.F. 99 F
- Toshinden Vol 1 à 2 V.F. 99 F
- Très cher frère Vol 1 à 2 NEW V.F. 129 F
- Video Girl Al Vol 1 à 3 V.F.S. 109 F
- Yurando des Ténèbres V.F. 99 F
- Yugem Kaisha Vol 1 à 3 V.F. 99 F

115 Mangas érotiques

- Select X 2 & 3
- Alien from Darkness
- Imma Yojo Vol 1 à 3
- Anges des Ténèbres Vol 1 à 5
- Shin Angel Vol 1 à 5
- Visionary
- Miss Visionary
- Reine et Diablos
- La cochonne
- Tw Dolls Vol 1 à 2
- Manga X
- Tw Angel Vol 2 à 3
- Mission Extreme Vol 1 à 2
- Crise et Châtiment
- Dragon Pink Vol 1,2,3
- Ma Sorcière Rei Rei Vol 1 à 2
- Parade Parade
- Hard Stock
- Bestiales Services
- Stainless Nights
- Sailors Guerrières Vol 1 à 3
- Mademoiselle Météo Vol 1 & 2

POUR D'AUTRES TITRES, NOUS CONSULTER.

Joyeux Noël !



129 F Vol 1 à 4

119 F Vol 1 à 8



129 F Vol 1 à 9



129 F Vol 1 à 3



119 F Vol 1 à 7



129 F Vol 1 à 4



ENFIN DISPONIBLE

DRAGONBALL GT DÉBARQUE !
Les 3 Premières K7 la K7: 129 F

EN FRANCE !

99 F Vol 1 à 12



L'INTEGRALITE !
Coffret de 9 K7

490 F

Coffret 7 K7

449 F

Coffret 7 K7

490 F

Coffret 6 K7

349 F

Coffret 7 K7

440 F

fragments pour passer
en y ajoutant des
sera le bonheur de
rechercher dessus.

SPEEDY GONZATEST



L' hiver approche, et je ne sens plus mes doigts de pieds. Ma Corona est congelée et mes enchiladas n'ont plus de goût. Je vais sûrement m'acheter des moufles et des chaussettes pour me mettre au snowboard et laisser tomber le surf. Tous les ans, c'est la même chose... Vivement l'année des quatre étés !

NINTENDO 64



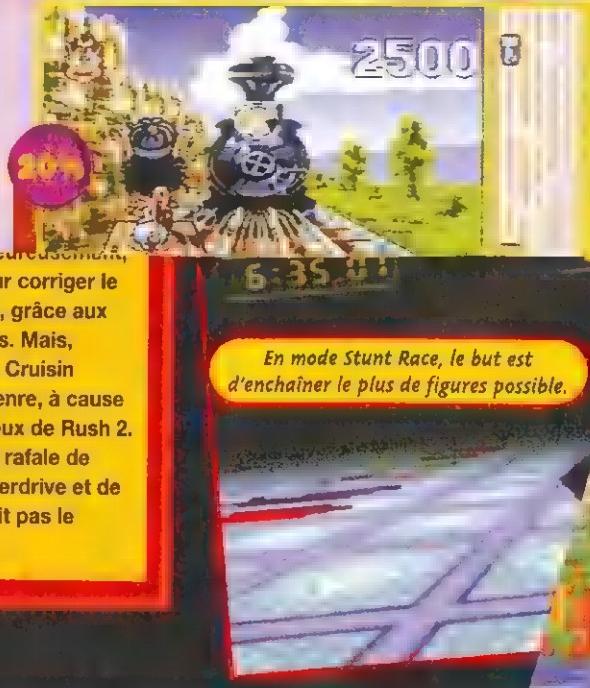
NBA JAM 99 [ACCLAIM]

NBA Jam revient avec de nombreux changements. Désormais, on joue à 5 contre 5. Avec des graphismes de folie et une animation fluide, nette et sans bavure (c'est-à-dire sans brouillard), le jeu regroupe 29

cette suite est arrivée pour corriger le tir. Je me suis bien amusée, grâce aux nombreuses bonnes idées. Mais, franchement, je préfère Cruisin' World dans le même genre, à cause des tricks trop hasardeux de Rush 2. De plus, après le passage en rafale de WipEout 64, de Top Gear Overdrive et de V-Rally 99, ce titre ne fait pas le poids.

GIA

BB34



En mode Stunt Race, le but est d'enchaîner le plus de figures possible.

NINTENDO 64

NFL QUATERBACK CLUB 99 [ACCLAIM]

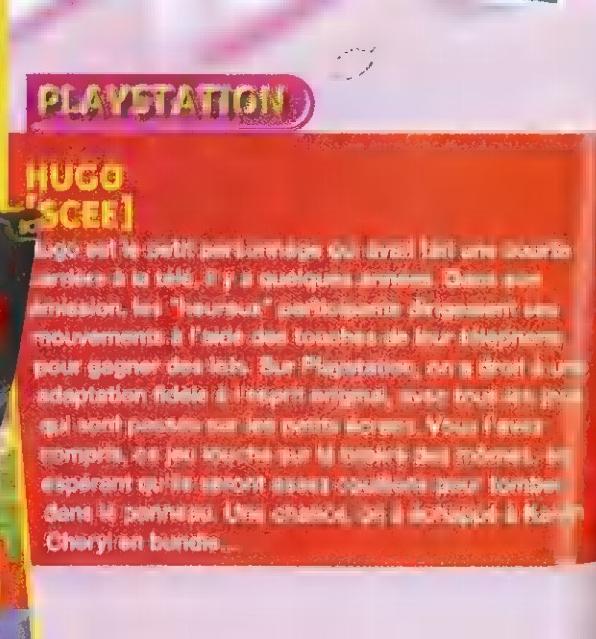
Avec des graphismes en haute-résolution et une animation hallucinante, NFL Quaterback Club 99 en met plein la vue. Plus de 31 équipes de la ligue NFL sont présentes. Les différentes tactiques raviront les fans de football américain par leur variété ■ leur finesse. De plus, le jeu est compatible avec le Ram Pack, améliorant considérablement l'aspect graphique. Beaucoup plus fun que Madden 99, NFL Quaterback Club 99 est bien meilleur que la version précédente. Les amateurs seront contents.



PLAYSTATION

CAESAR PALACE II [ACCLAIM]

Rrou... rrou... Approchez gentils pigeons. Laissez-vous entraîner par le démon du jeu, et faites-vous plumer par la banque. Vous débutez avec 2000 dollars en poche. Baccarat, black-jack, roulette, poker... Plus de vingt jeux d'argent vous attendent au Caesar Palace II. Sans grande prétention, avec une réalisation plutôt moyenne et des temps de chargement longuets, ce titre fait partie d'un genre sous-représenté et devrait satisfaire les fous de casino.



PLAYSTATION

HUGO [SCEE]

Hugo est le petit frère de Hugo. On dirait qu'il a été voilé à la tête. Il y a quelques années, dans une émission, lors d'un concours de jonglage, il a réussi à jongler avec un plateau de billard. Il a alors commencé à faire des tours dans le style de ses frères, pour gagner des lots. Sur PlayStation, on le voit faire adaptation fidèle à l'original amusant, mais tout de même qui n'est pas aussi drôle que lorsque Yves l'a créé. En jeu, lorsque sur la terrasse des restaurants, on peut espérer qu'il va monter jusqu'à la terrasse pour tomber dans le poubelle. Un plaisir de l'assister à ses effets de lumière et tous les nostalgiques.

PLAYSTATION

TIGER MCGAULEY'S DEATH

Tiger McGauley, appellation d'élégance du champion amateur d'athlétisme professionnel. Mari O'Malley, une légende de l'athlétisme mondial. Malheureusement, ses racines et son caractère ont été oubliées.

PLAYSTATION

car l'image se c'est joli à regarder, les dialogues sont bons.

PLAYSTATION

ASTEROID ACTIVISION

Les dinosaures émotion de ce jeu sans prétention qui a tout de foules. Vous êtes d'un petit vaisseau de résister aux astéroïdes. Quand vous tirez, celui-ci se fracture en cailloux, et ainsi au niveau suivant, tous les nostalgiques.

PLAYSTATION

TIGER WOODS 99 PGATOUR GOLF [EA]

Tiger Woods c'est la nouvelle appellation de l'ancien PGA Tour Golf d'Electronic Arts. C'est aussi le nom du champion de golf qui a posé pour la motion capture de ce titre. On retrouve d'autres grands noms du circuit professionnel comme Craig Stadler, Mark O'Meara, Lee Janzen ou Davis Love III. Avec des commentaires et des angles de caméra ingénieux, on voit facilement ce qui se passe sur le terrain. Ce jeu de golf est très axé sur la simulation. Malheureusement, quelques petits défauts persistent, comme une animation un peu saccadée et un tableau de bord pas très lisible. Des petits défauts qui l'empêchent de s'imposer comme le meilleur jeu de sa catégorie.



82%

DREAMCAST



74%

PLAYSTATION

ATLANTIS ACTS !

Ce jeu est une création de Cryo Software, qui a déjà fait des succès avec les jeux de la série Spyro. Histoire de se faire encore plaisir, nous proposons à nos lecteurs de jouer à ce jeu qui peut être entendu, les images sont pratiquement absentes. Au contraire, tout est dit par le son. Vous jouez au rôle d'un pirate qui doit sauver une jeune fille. Pour ce faire, il faut détruire les flots de bateaux dans l'Atlantique. Vous jouez à l'aide d'un laser à l'intérieur d'un bateau. Cependant, lorsque vous tirez, il faut faire attention car l'ennemi tire également. Il faut donc faire preuve de précision. Bref, un jeu qui mérite d'être connu... Et sans aucun doute à télécharger.

car l'image est nulle... mais l'ambiance, les musiques, les dialogues sont sympas et ça devrait faire plaisir à tous les fans de la licence Spyro.

85%

PLAYSTATION

ASTEROIDS [ACTIVISION]

Les dinosaures se rappelleront avec émotion de ce petit jeu sans prétention qui avait passionné les foules. Vous êtes aux commandes d'un petit vaisseau spatial, qui essaie de résister aux assauts de météorites. Quand vous tirez sur un gros rocher, celui-ci se fractionne en petits cailloux, et ainsi de suite. Votre but est d'éliminer tous les fragments pour passer au niveau suivant. Activision remis ce titre au goût du jour, en y ajoutant des effets de lumière et la 3D. Le résultat est plutôt bien fait, et fera le bonheur de tous les nostalgiques. Malheureusement, les petits jeunes cracheront dessus.

70%



CRASH BANDICOOT™ N.SANE TRILOGY

WARPED



HEEEEEEELP !

Chose promise, chose due. Le mois dernier dans notre booklet, nous vous prometions de tout vous dire sur les niveaux secrets et les chronos de Crash Bandicoot 3. Eh bien les voilà ! Comme d'habitude, si vous voulez garder intact le plaisir de la découverte, passez votre chemin. Nous indiquons ici comment exploser les 100%, ainsi que la meilleure marche à suivre pour empocher les reliques offertes par les chronos. Pour commencer, voici un tableau qui fait le point sur le nombre de caisses, les diamants de chaque niveau ainsi que les temps que vous devrez battre pour empocher les reliques.

SPX

| NIVEAUX | NB DE CAISSES | DIAMANTS A TROUVER | SPECIAL |
|---------|---------------|------------------------|---|
| 1 | 42 | 1 GRIS | - |
| 2 | 92 | 1 GRIS | - |
| 3 | 51 | 1 GRIS | - |
| 4 | 66 | 2 GRIS | IL FAUT LE DIAMANT ROUGE POUR LE SECOND DIAMANT |
| 5 | 37 | 1 GRIS | - |
| 6 | 100 | 1 GRIS | - |
| 7 | 96 | 1 GRIS | LE DIAMANT JAUNE S'OBTIENT EN 29 |
| 8 | 13 | 1 GRIS | FINIR PREMIER POUR LE CRISTAL |
| 9 | 95 | 2 GRIS | IL FAUT LE DIAMANT VIOLET POUR LES DEUX DIAMANTS GRIS |
| 10 | 35 | 1 GRIS | - |
| 11 | 112 | 2 GRIS | IL FAUT LE DIAMANT JAUNE POUR LES DEUX DIAMANTS GRIS |
| 12 | 83 | 1 GRIS, 1 ROUGE | - |
| 13 | 85 | 1 GRIS, 1 VIOLET | PLATE-FORME TETE DE MORT* POUR LE DIAMANT VIOLET |
| 14 | 25 | 1 GRIS | FINIR PREMIER POUR LE CRISTAL |
| 15 | 91 | 1 GRIS | - |
| 16 | 105 | 2 GRIS | IL FAUT LE DIAMANT BLEU POUR LE SECOND DIAMANT |
| 17 | 11 | 1 GRIS | DÉTRUIRE LES 7 DIRIGEABLES POUR LE CRISTAL |
| 18 | 61 | 1 GRIS | - |
| 19 | 133 | 2 GRIS (par niveau 29) | - |
| 20 | 88 | 1 GRIS, 1 BLEU | PLATE-FORME TETE DE MORT* POUR LE DIAMANT BLEU |
| 21 | 87 | 2 GRIS | IL FAUT LE DIAMANT VERT POUR LES DEUX DIAMANTS GRIS |
| 22 | - | 1 GRIS | FINIR PREMIER POUR LE CRISTAL |
| 23 | 75 | 1 GRIS, 1 VERT | PLATE-FORME TETE DE MORT* POUR LE DIAMANT VERT |
| 24 | - | 1 GRIS | DÉTRUIRE LES 5 BIPLANS POUR LE CRISTAL |
| 25 | 120 | 2 GRIS | IL FAUT TOUS LES DIAMANTS POUR LE SECOND DIAMANT GRIS |
| 26 | 100 | 1 GRIS | - |
| 27 | - | 1 JAUNE | - |
| 28 | 24 | 2 GRIS | FINIR PREMIER POUR UN DIAMANT GRIS |
| 29 | 133 | 2 GRIS | ENFIN... LES DEUX DIAMANTS GRIS DU 19 |
| 30 | 33 | 2 GRIS | FINIR PREMIER POUR UN DIAMANT |
| 31 | 70 | 1 GRIS | NIVEAU A TROUVER EN 14 |
| 32 | AUCUNE | 1 GRIS | NIVEAU A TROUVER EN 11 |

*La plate-forme tête de mort s'obtient en allant jusqu'à son emplacement sans perdre de vie.

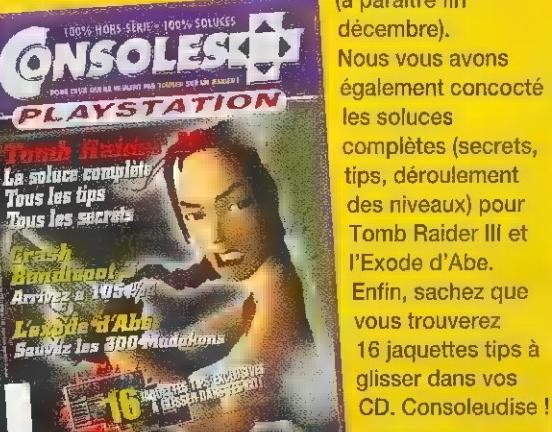
| |
|---------|
| NIVEAUX |
| 1 |
| 2 |
| 3 |
| 4 |
| 5 |
| 6 |
| 7 |
| 8 |
| 9 |
| 10 |
| 11 |
| 12 |
| 13 |
| 14 |
| 15 |
| 16 |
| 17 |
| 18 |
| 19 |
| 20 |
| 21 |
| 22 |
| 23 |
| 24 |
| 25 |
| 26 |
| 27 |
| 28 |
| 29 |
| 30 |
| 31 |
| 32 |



| NIVEAUX | RELIQUE DE SAPPHIRE | RELIQUE DOREE | RELIQUE PLATINE |
|---------|---------------------|---------------|-----------------|
| 1 | 1:02:00 | 0:56:52 | 0:43:04 |
| 2 | 1:46:00 | 1:17:92 | 1:10:48 |
| 3 | 0:41:00 | 0:27:80 | 0:18:08 |
| 4 | 1:43:00 | 1:38:20 | 1:19:00 |
| 5 | 1:08:00 | 0:58:20 | 0:53:24 |
| 6 | 1:34:00 | 1:21:72 | 1:04:11 |
| 7 | 1:23:00 | 0:51:64 | 0:42:80 |
| 8 | 0:45:00 | 0:41:44 | 1:35:04 |
| 9 | 1:41:00 | 1:09:00 | 0:52:92 |
| 10 | 0:53:00 | 0:38:00 | 0:18:20 |
| 11 | 1:38:00 | 1:24:76 | 1:02:00 |
| 12 | 1:47:00 | 1:25:18 | 1:18:36 |
| 13 | 2:12:00 | 1:04:12 | 0:56:96 |
| 14 | 1:25:00 | 1:20:72 | 1:17:08 |
| 15 | 1:7:00 | 1:21:16 | 0:59:40 |
| 16 | 1:2:00 | 1:22:64 | 0:56:68 |
| 17 | 1:09:00 | 0:58:40 | 0:51:48 |
| 18 | 1:42:00 | 1:16:64 | 1:05:24 |
| 19 | 2:01:00 | 1:34:00 | 1:19:64 |
| 20 | 2:44:00 | 1:45:00 | 1:24:00 |
| 21 | 2:03:00 | 1:23:60 | 1:00:12 |
| 22 | 1:36:00 | 1:31:30 | 1:21:80 |
| 23 | 1:42:00 | 1:13:10 | 0:58:40 |
| 24 | 2:08:00 | 1:55:20 | 1:38:16 |
| 25 | 1:47:00 | 1:32:84 | 1:12:92 |
| 26 | 1:16:00 | 0:50:48 | 0:33:32 |
| 27 | PAS DE CHRONO | PAS DE CHRONO | PAS DE CHRONO |
| 28 | 1:53:00 | 1:49:80 | 1:44:00 |
| 29 | PAS DE CHRONO | PAS DE CHRONO | PAS DE CHRONO |
| 30 | 1:22:00 | 1:03:04 | 0:53:76 |
| 31 | N.C. | N.C. | N.C. |
| 32 | N.C. | N.C. | N.C. |

CRASH BANDICOOT 3 LA TOTALE !

Si vous voulez une aide niveau par niveau pour Crash 3, vous pouvez vous reporter à notre nouveau hors-série dédié aux solutions de jeux Playstation (à paraître fin décembre).



LES CHRONOS

Ce sont les challenges qui vous donneront plus de fil à retordre, surtout vous voulez empêcher les reliques de platine. Voici répertoriés les principaux conseils à suivre en fonction du type de niveau traversé. Commencez par terminer le jeu sans vous intéresser aux chronos. En battant Neo Cortex une première fois, vous gagnez des chaussures de vitesse. Grâce à elles, vous devriez empêcher les reliques de saphir sans problèmes. N'oubliez pas que vous ne perdez aucune vie en réalisant les chronos.

GENERALITES

Dès que vous avez trouvé le cristal d'un niveau, on vous propose de refaire le parcours en participant à une course contre la montre. Si vous êtes assez bon, vous empêchez la relique de saphir du niveau. Mais ! challenge ne s'arrête pas. En effet, un nouveau temps s'affiche : celui à réaliser pour obtenir la relique d'or... Vous gagnez les reliques d'or des niveaux que vous accédez, en poussant le jeu (c'est à dire en battant une seconde fois Neo Cortex avec 100% du jeu, par exemple...), à une nouvelle course



contre la montre vous permettant de rafraîchir les reliques de platine. Le temps demandé alors est ahurissant mais réalisable (suivez nos conseils). À noter qu'il y a 28 reliques de base à empêcher, mais que les deux niveaux secrets proposent également des chronos. Vous pouvez alors totaliser 30 reliques, soit 30% du jeu.

EN SCOOTER

Il n'y a pas véritablement de trucs pour les niveaux en scooter, mais n'oubliez pas que le chemin proposant des caisses de décompte de secondes n'est pas toujours plus court – notamment au tout début du niveau 26 où il

est tout aussi intéressant de partir vers gauche que de prendre les caisses droite. Le reste est une question de reconnaissance du trajet. En général, empruntez les tremplins, collez aux bouées pour éviter les mines – autant que possible, prenez les « bonnes » vagues.

EN AVION

Les niveaux en avion sont certainement les plus simples à condition de bien viser et de se concentrer sur les appareils à détruire, non sur les ennemis. Une bonne vrille vous permettra

d'éviter les tirs. Ensuite, sachez qu'il y a dans le niveau des dirigeables un chemin plus court pour les détruire d'affilée : commencez par celui situé à l'heure de votre entrée. La flèche en haut de l'écran vous indiquera l'avion le plus proche.

SUR LE TIGRE

Le challenge pour avoir les reliques de saphir n'est pas trop compliqué puisque votre tigre est pourvu d'une accélération. Utilisez-la dès que possible puis relâchez-la lorsque vous arrivez dans des zones plus difficiles.

Ramassez un maximum de caisses de décompte. Pour les deux challenges suivants, il faut que vous accélériez en permanence (ce qui n'est pas le meilleur moyen de connaître les traces). Évidemment, ne louper aucune caisse de décompte (n'oubliez pas qu'il y en a également sur les toits).

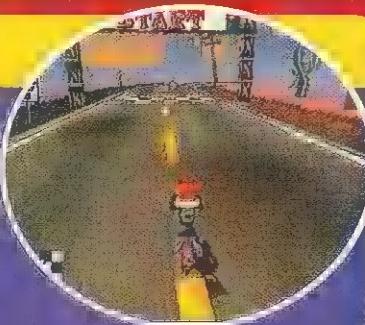
LES NIVEAUX DE PLATES-FORMES

La première chose à savoir est que la majorité des niveaux plates-formes proposent trois boucliers qui vous permettront de devenir invincible (et donc d'aller plus vite) quelques instants. Il faut impérativement profiter de cet avantage pour les reliques avancées. De plus, il faut que vous évitez au maximum les ennemis – un tourbillon fait perdre du temps – que vous vous abstenez de faire des doubles-sauts qui font perdre du

temps. Essayez de trouver un repère pour être en phase avec les marées ou les tapis volants (prenez la montre quand la deuxième蛤蟆 lance sa bombe dans le niveau 13 ou foncez au moment où le scarabée est droit dans le niveau 20...). Pour ce niveau, vous pouvez aussi descendre de la plate-forme et vous retourner pour shooter la montre avec la bazooka. Vous gagnerez ainsi quelques précieuses secondes.

A MOTO

Vous pouvez réaliser un mega départ en appuyant sur l'accélération au moment où le feu passe au vert, nous vous conseillons de ne pas en user pour les chronos. En effet, attendez quelques secondes que tous vos concurrents prennent le large, puis allez prendre la montre. Vous pourrez ainsi faire un chrono sans adversaire, ce qui peut aider. Autre « truc » : il faut que vous conserviez le plus longtemps possible l'accélération conférée par les flèches au sol. Ainsi, le niveau Orange Asphalt pourra être parcouru en complète roue



arrière, grâce à l'accélération des premières flèches. Évidemment, vous devez éviter de prendre les tremplins et passer à côté des précipices en les frottant par les bas-côtés. Prenez les caisses de décompte, apprenez bien le parcours et le tour devrait être joué.

SOUS L'EAU

Pour obtenir les reliques d'or ou de platine dans les niveaux sous l'eau, abusez de l'accélération de votre propulseur. Collez-vous au plafond ou au sol pour les réaliser. À noter que ces accélérations

permettent de détruire les caisses plus rapidement que les missiles. De plus, quelques caisses de décompte se cachent sous les algues, repérez-les pour les détruire. Le reste réclame de l'agilité et une bonne connaissance du trajet.

EXPLOSEZ LES 100% !

Naughty Dog vous a réservé quelques surprises... Les plus malins d'entre vous pourront en effet dégotter deux niveaux secrets et ainsi exploser les 100% normalement offerts en fin de partie. Une bonne surprise ne venant jamais seule, les développeurs vous proposent également de vous adonner à une démo de Spyro le Dragon. Et vous n'en avez toujours pas assez avec ces quelques trucs en vrac, il ne vous reste plus qu'à vous rabattre sur notre hors-série, qui vous expliquera niveau par niveau ce que vous avez à faire...

LES NIVEAUX SECRETS

Le premier niveau secret se trouve dans le niveau 14. Après avoir passé les barrières 1, ralentissez, roulez sur la gauche de la chaussée jusqu'à arriver à un panneau avec un ovni dessus 2. Rentrez dedans de manière à être propulsé dans



Le second niveau secret se trouve dans le niveau 11. Vous devez être en possession d'un diamant jaune pour espérer accéder 4. Il faudra vous rendre



niveau 31, Hot Coco. Il faudra trouver 70 caisses (soyez méthodique, ce niveau est très ouvert) et empêcher une relique. Pour l'avoir, vous devrez actionner la caisse de nitro tout au fond à gauche 3 par rapport à votre position de départ. Revenez ensuite par la droite du volcan



(toujours par rapport à votre position de départ) pour trouver sortie juste à côté de l'endroit où vous avez débuté ce niveau.

dans le passage ouvert grâce au diamant jaune, avancer un peu, puis vous lancer à la poursuite du triceratops. À ce moment précis, soyez très attentif : il faut rentrer dans le second pterodactyle 5 de manière à ce qu'il vous amène au niveau 32.



Ce niveau est d'une simplicité alarmante : il ne comporte aucune caisse 6. Le diamant est proposé en fin de niveau et la relique est enfantine à empêcher... Amusez-vous !



105 % : QUI DIT MIEUX ?

Pour atteindre les 100%, vous devrez avoir bouclé la totalité des 30 niveaux de base et battu les cinq boss. Il faudra donc tous les cristaux, tous les diamants (gris et de couleurs), et toutes les reliques de saphir. Vous irez ensuite combattre Neo Cortex pour voir une bonne fin. Mais vous pouvez aller plus loin. En effet, vous avez trouvé les deux niveaux secrets, vous aurez remarqué que chacun d'eux compte un diamant une relique. Empochez-les et vous serez à 104%. Pour le dernier centième, il va falloir être un peu plus tenace et empêcher les 30 reliques d'or (ou mieux de platine). Quand vous les aurez toutes, allez voir Coco à côté.



Vous avez les 30 reliques d'or, ce joli bouquet est pour vous !

sauvegarde pour assister à un joli feu d'artifice. A noter que les fins sont identiques que vous ayez atteint les 105% ou dégoté toutes les reliques de platine.



SENIOR COMMUNICATIONS MANAGER:
ROBIN SMITH

UP MARKETING:
ANDREW HOUSE

SENIOR DIRECTOR OF MARKETING:
PETER DIAZ

MARKETING SPECIALIST:

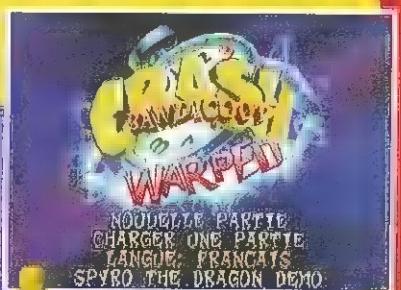
UN JEU DANS LE JEU...

Tout comme Spyro proposait une démo, Crash propose une démo de Spyro. Pour l'avoir, vous devez aller sur l'écran titre ("Nouvelle partie", "Charger partie"...), faire rapidement

deux fois Haut, deux fois Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite puis Carré.

Une nouvelle ligne apparaît (Spyro the Dragon Demo), sélectionnez-la et amusez-vous bien.

Vous voilà dans l'autre production d'Universal Interactive, Spyro.



NOUVELLE PARTIE

CHARGER UNE PARTIE

LANGUE: FRANÇAIS

SPYRO THE DRAGON DEMO



Effectuez la manipulation indiquée sur cet écran



PLAYSTATION MEDIEVIL (FR)

Medievil mélange habilement plates-formes et aventure dans une ambiance unique. Beaucoup ont craqué (dont Spy...), c'est sûrement pour ça que vous

trouverez la soluce intégrale dans le nouveau hors-série n° 11. En attendant, le cheat-mode qui permet de tout avoir en moins de deux secondes !

POUR ACCÉDER AU MENU DE CODE

Pendant le jeu, enclenchez la Pause, maintenez L2 pour taper Bas, Haut, Carré, Triangle, Triangle, Rond, Bas, Haut, Carré, Triangle



C'est ici
que tout
se joue.



Le cheat-menu apparaît avec la possibilité de terminer niveau, avoir le calice et être invincible.

Comme vous le constatez, les coups des vilains n'ont aucun effet sur Sir Fortesque.

PLAYSTATION L'EXODE D'ABE (FR)

Ce qu'il y a de bien avec Oddworld Inhabitant, c'est que l'on est parti pour sept ou dix ans de saga, on est prévenu dès le début. Nous n'avons pas fini d'en baver ! Après

avoir sauvé les 300 Mudokons de la PS, on se demande ce qui nous attend sur Dreamcast... Sur Playstation, ce sont des super cheat-codes qui permettent de dépister les zones secrètes ou simplement d'avancer. Je vous connais, hein...

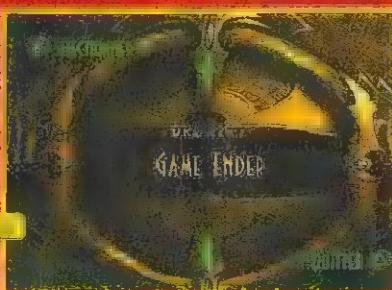


Note : les deux astuces qui suivent s'effectuent sur l'écran principal en maintenant R1.

POUR CHOISIR SON NIVEAU

Tapez Bas, Haut, Gauche, Droite, Triangle, Carré, Rond, Triangle, Carré, Rond, Bas, Haut, Gauche, Droite. Si c'est réussi, sélection des niveaux apparaît.

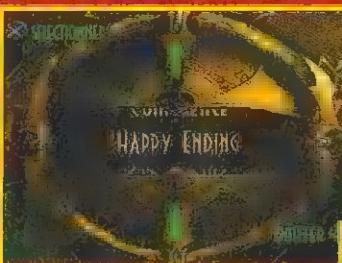
Attention : si vous trichez, les Mudokons ne seront pas tous sauvés !



POUR VOIR TOUTES LES CINÉMATIQUES

Tapez Haut, Bas, Gauche, Droite, Carré, Rond, Triangle, Rond, Carré, Rond, Haut, Bas, Gauche, Droite.

Un véritable délice visuel.



POUR ÊTRE INVULNÉRABLE

Pendant le jeu, maintenez R1 et faites Rond, Triangle, Carré, Croix, trois fois Bas, Rond, Triangle, Carré, Croix. Si c'est réussi, vous ne devriez plus mourir qu'en faisant une très grosse chute.



Les Sligs ne peuvent rien contre vous.

POUR PASSER DE NIVEAU EN NIVEAU

Pendant le jeu, maintenez R1 et appuyez deux fois Rond, deux fois Croix, Carré.



Un moyen pratique pour se déplacer.

D'AUTRES TIPS ?

Mon petit
"Quand je
ferai futur
métier". P
engoueme

POUR CR
DE CRIM
Inscrivez

TOUTES
DÉBLOQ
Inscrivez

TOUTES
PRÉCISE
ET TOUT
Inscrivez

Le m
passe u
pour av
plus des

Voulo

POUR REC
Tapez Carré

POUR QUIT
LA MISSION
Tapez Carré

LE JOUEUR
Tapez Carré
Select, Carré

POUR FAIRE
Tapez Carré
Rond, Carré

POUR FAIRE
Tapez Rond
Select, Carré

PLAYSTATION

FUTURE COP : LAPD (FR)

Mon petit cousin m'a dit : "Quand je serai moins petit, je ferai future cop comme métier". Pas étonnant cet engouement, après des heures

passées en mode 2 joueurs bien sympa dans le genre. Une série de codes qui satisfera les petits comme les grands, j'en suis sûr.

POUR COMPLÉTER TOUTES LES MISSIONS DE CRIME WAR ET PRECINCT ASSAULT

Inscrivez : DISYFISLY

TOUTES LES MISSIONS CACHÉES DÉBLOQUÉES ET COMPLÉTÉES

Inscrivez : DITIFISFL

TOUTES LES MISSIONS DE CRIME WAR ET PRECINCT ASSAULT COMPLÉTÉES, ET TOUTES LES ARMES

Inscrivez : DYPYFASRHR

POUR ÊTRE INVINCIBLE

Inscrivez : SIFRGYBERR

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

Inscrivez : SYMRGOBRRL

TOUTES LES MISSIONS CACHÉES DÉBLOQUÉES ET COMPLÉTÉES, ET TOUTES LES ARMES

Inscrivez : DYSIFASRHY



Note : tous les mots de passe qui suivent s'effectuent dans l'écran disponible sur la carte en mode Crime War ou Precinct Assault.



Le mot passe ultime pour avoir en plus des missions cachées l'invincibilité



Note : tous les codes qui suivent s'effectuent dans les Options pendant Pause (Start puis Select) et sur menu 'Volume Sound FX'. Tapez ensuite code, puis choisissez 'Quitter', Oui. L'écran flashera vous serez toujours dans les Options. Enlevez Pause continuez partie.

POUR RECHARGER L'ÉNERGIE

Tapez : Carré, Select, Rond, Croix

POUR QUITTER LE JEU ET RESSAPER LA MISSION

Tapez : Carré, Rond, Carré, Rond, Croix, Select, Croix, Select

LE JOUEUR BLEU DEVIENT NOIR

Tapez : Carré, Select, Rond, Croix, Croix, Rond, Select, Carré

POUR FAIRE LE PLEIN DE L'ARME 1

Tapez : Carré, Rond, Select, Croix, Select, Croix, Rond, Carré

POUR FAIRE LE PLEIN DE L'ARME 2

Tapez : Rond, Croix, Select, Carré, Rond, Croix, Select, Carré

POUR FAIRE LE PLEIN DE L'ARME 3

Tapez : Carré, Select, Carré, Rond, Select, Carré

POUR AUGMENTER LA PUISSANCE DE L'ARME 1

Tapez : Rond, Rond, Rond, Croix, Croix, Croix, Rond, Select

POUR AUGMENTER LA PUISSANCE DE L'ARME 2

Tapez : Carré, Carré, Carré, Rond, Croix, Rond, Croix

POUR AUGMENTER LA PUISSANCE DE L'ARME 3

Tapez : Carré, Rond, Carré, Select, Croix, Carré, Rond

POUR AJOUTER 200 POINTS EN MODE PRECINCT ASSAULT

Rond, Carré, Rond, Croix, Select, Carré, Croix

POUR FINIR INVINCIBLE

Tapez : Rond, Rond, Select, Select, Rond, Select, Croix, Carré



En noir, robot est quand même bien plus joli non ?

bons de
qui nous
les super
ent de
es
plement
ous

x astuces
effectuent
principal en



Droite,
end, Carre
e. Droite



contre vous.

moyen
atique pour
déplacer.

S ?

ILS SONT TOUS SUR LE 3615 IC PLUS

PLAYSTATION

TOMB RAIDER 3 (FR)

Comme dans le précédent épisode, ces codes doivent être entrés pendant le jeu. Vous pourrez avoir tous les objets à fond, les secrets comptabilisés, même si vous n'en

avez pas trouvés, passer au niveau suivant et, enfin, faire du Quad dans le manoir de Lara. Je suis sûr que tous ces petits codes vous feront plaisir... Non ?

Note : tous les codes s'effectuent dans le jeu sans endoncer la pause. Si c'est réussi, vous entendrez Lara gémir un peu.

POUR AVOIR TOUTES LES ARMES, MEDIKITS, TORCHES ET CRISTALS DE SAUVEGARDE

Pendant le jeu, faites : L2, deux fois R2, quatre fois L2, R2, L2, deux fois R2, L2, deux fois R2, deux fois L2, R2, deux fois L2, R2, deux fois L2, R2.

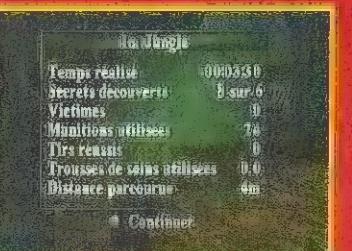


vous le Desert Eagle. Vous allez pouvoir tout dégommer.



POUR PASSER DE NIVEAU EN NIVEAU

Pendant le jeu, faites : L2, R2, deux fois L2, R2, L2, R2, L2, R2, quatre fois L2, R2, L2, quatre fois R2, L2.



POUR AVOIR LA CLÉ DU CIRCUIT

Dans le manoir de Lara, et pendant la partie, faites : R2, trois fois L2, R2, six fois L2, R2, cinq fois L2, R2, deux fois L2.



Comme vous avez pu le remarquer une porte extérieure refuse de se souvrir. Tapez code et vous pourrez faire Quad.



POUR TROUVER LA COLLECTION PROPHÉTIQUE ALARA

Allez dans la pièce avec la piscine. Derrière le plongeoir, actionnez l'interrupteur qui ouvre une pièce dans le hall. Dans cette pièce il y a un autre interrupteur.



Attention ! temps est limité : porte se referme au bout d'une vingtaine de secondes.

POUR ENFERMER BUTTLER

Montez dans la pièce sombre au premier étage du manoir. Attendez Buttler. Quand il est dans la pièce, sortez vite et refermez la porte. Plus de Buttler!



Une fois Buttler enfermé, arrêtez de vous suivre partout.



POUR AVOIR TOUS LES SECRETS ET BONUS

Pendant le jeu, faites : cinq fois L2, R2, trois fois L2, R2, L2, R2, deux fois L2, R2, deux fois L2.



- NOS ADRESSES**
- PARIS/ST ETIENNE** 6 rue des Fossés 75005 Paris Tel : 01 53 32 00 00
- PARIS/JUSSIEU** 46 rue des Fossés 75005 Paris Tel : 01 43 22 00 00
- JUSSIEU/PC** 17 rue des Fossés 75005 Paris Tel : 01 43 32 00 00
- PARIS/ST ANTOINE** 56 boulevard 75006 Paris Tel : 01 43 22 00 00
- JEU EN RESEAU** 137 avenue Victor Hugo 75116 Paris Tel : 01 43 05 00 00
- VAUGIRARD** 365 rue de Vaugirard 75015 Paris Tel : 01 53 68 00 00
- CHELLES** Centre Commercial National 77200 Chelles Tel : 01 64 26 00 00
- ORGEVAL** C. Ccial Arl de V. 77140 Orgeval Tel : 01 39 08 00 00
- VERSAILLES** 16 rue de l'Orangerie 78000 Versailles Tel : 01 39 50 00 00
- VELIZY (78)** 37, avenue de l'Europe 78140 Vélizy-Villacoublay Tel : 01 30 70 00 00
- CORBEIL (91)** C. Commercial Ville de Corbeil 91813 Corbeil-Essonnes Tel : 01 60 88 00 00
- ANTONY (92)** 25 av. de la Division Leclerc 92160 Antony Tel : 01 46 68 00 00
- BOULOGNE** 60 av. du Général Leclerc 92100 Boulogne-Billancourt Tel : 01 41 31 00 00
- LA DEFENSE** C. Ccial Les Quatre Temps 92100 La Défense Tel : 01 47 73 00 00
- AULNAY (93)** C. Ccial Parinat 93600 Aulnay-sous-Bois Tel : 01 45 57 30 00
- PANTIN (93)** 63 avenue Jean Jaurès 93500 Pantin Tel : 01 48 44 00 00
- ST DENIS (93)** C. Ccial St Denis Bld 6 passage des Arènes 93200 St Denis Tel : 01 42 43 00 00
- DRANCY (93)** 220 bis av. de Sannois 93700 Drancy Tel : 01 43 11 30 00
- CHENNEVIERES** C. Ccial Pince-Venit 93490 Chennevières-sur-Marne Tel : 01 45 93 90 00
- CRETEIL (94)** 5 rue du Général Leclerc 94900 Creteil Entrée rue piétonne, Crétel Tel : 01 49 81 92 00
- KREMLIN BICETRAZ** 30 bis av. de Fontainebleau 94270 Kremlin Bicêtre Tel : 01 43 90 10 00
- FONTEINAY SOUS BOIS** C. Ccial Val de Fontenay 94120 Fontenay-sous-Bois Tel : 01 48 75 50 00
- CERGY PONTOISE** C. Ccial Cergy 3 Fontenay 95000 Cergy Tel : 01 32 24 98 00
- SANNOIS (95)** C. Ccial Compiègne 95110 Sannois Tel : 01 30 25 04 00
- MARSEILLE (13)** C. Ccial Grand Ile 31054 Marseille Tel : 04 91 09 00 00
- TOULOUSE (31)** 14 rue Tempinière 31000 Toulouse Tel : 05 61 216 20 00
- REIMS (51)** 44, rue de Tallyrand 51100 Reims Tel : 03 26 91 04 00
- LILLE (59)** 52 Rue Esquermes 59000 Lille Tel : 03 20 519 52 00
- COMPIEGNE (60)** 37, 39 cours Guyard 60200 Compiègne Tel : 03 44 20 52 50
- LE MANS (72)** 44, 48 av. du Général De Gaulle 72000 Le Mans Tel : 02 43 25 40 00
- ALBERTVILLE (73)** C. Ccial GEANT CASINO 73200 Albertville Tel : 04 39 71 20 30
- LE HAVRE (76)** C. Ccial AUCHAN GRANVILLE 76620 Le Havre Tel : 02 32 65 08 00
- AMIENS console (80)** 19 rue des Jacobins 80000 Amiens Tel : 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80)** 1, rue Lamarck 80000 Amiens Tel : 03 22 80 06 00
- POITIERS (86)** 12 rue Gaston Hulin 86000 Poitiers Tel : 05 49 50 58 58

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS

JEU EN RESEAU SUR PC III
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris

JEU EN RESEAU SUR PC III
Tél : 01 44 26 00 55

VAUGIRARD (15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris

Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nouvelles 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C.Cial Art de Vire Niv. 1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
18 rue de la Poirasse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 85 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N°20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10.
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Cial Les Quatre Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C.Cial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
163 avenue Jean Lollive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.Cial St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C.Cial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C.Cial PRINCEVENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 48 939 939

CRETEIL (94)
5, rue du Général Leclerc
94000 Creteil
(Entrée rue piétonne, Crétel Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis rue de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.Cial Val du Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 60 00

CERGY PONTOISE (95)
C.Cial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C.Cial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C.Cial Grand Littoral
13454 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de l'Isle-Jourdain
51100 REIMS
Tél : 02 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermes
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guyemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Cial GEANT CASINO
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 39 71 20 30

LE HAVRE (76)
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS consoles (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 85 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarcq
80000 Amiens
Tél : 03 22 88 06 06

POTERS (86)
12 rue Gaston Hullin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 38 58

SCORE GAMES

MULTIMEDIA

**NOUS RACHETONS CASH
TOUS VOS JEUX VIDEO**

3615
SCOREGAMES
DU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
PRIX DE VENTE DES JEUX
LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
TRUCS ET ASTUCES
COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES
GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHAT !

*Conformément à l'Ici Information Libérée n° 78-17 du 6 Janvier 1978,
vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.



**SI VOUS TROUVEZ
MOINS CHER,
SCORE-GAMES
VOUS
REMBOURSE
LE DOUBLE
DE LA DIFFERENCE
EN BONS D'ACHAT !**

**BON DE COMMANDE**

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)

6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom _____ Prénom _____ Code Client _____
Adresse _____ Ville _____ Tel. _____

| Articles | Console | Neuf | Occasion | Prix |
|---|---------------------------------|------|----------|------|
| <input type="checkbox"/> Chèque | <input type="checkbox"/> Mandat | | | |
| <input type="checkbox"/> Carte bancaire | | | | |
| Expire le | | | | |
| Signature : | | | | |

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F

FRAIS DE PORT METROPOLE 24H (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F

FRAIS DE PORT DOM-TOM / CEE 24H (1 à 6 jeux 99F) CONSOLE 320F

NINTENDO 64

EXTREME G 2

Voilà la simulation futuriste la plus speed de l'année, à moins que ce ne soit WipeOut... Quoi qu'il en soit, les deux jeux sont des

références. Côté codes, pour Extreme G 2, ça commence fort ! Et je suis sûr que ce n'est qu'un début...

POUR UTILISER LES CODES

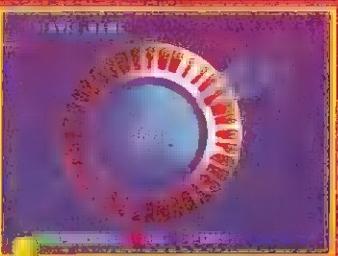
Sur la sélection des motos, appuyez sur Puis allez dans 'Enter Name'. Entrez : MISPLACE



Quelques photos pour mieux vous dépanner.

POUR QUE LE DÉCOR TOURNE AUTOUR DU VÉHICULE

Inscrivez : SPIRAL



Ce code rend le jeu plutôt injouable, mais c'est fun... pour ceux qui n'ont pas le mal au cœur.

POUR AVOIR UNE VOIE AVANTAGEUSE

Inscrivez : SPY-EYE



Voilà qui permet d'avoir une meilleure perspective de la course.

POUR AVOIR LA MOTO VENOM

Allez dans le menu principal dans les Options pour entrer un mot de passe : 368QCMH3H9HT



Elle va très vite, apprenez à la manier.

PLAYSTATION

O.D.T. (FR)

O.D.T. était un titre très médiatisé à l'E3. En ce qui me concerne, je suis un peu déçu du

résultat final, mais je sais que les amateurs du genre seront ravis. Ceux qui ont la dent dure et le coude plié pourront utiliser ces cheats-codes, faciles à réaliser.

Un petit son doit se faire entendre si c'est réussi.



Note : tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la pause.

POUR SE REMETTRE DE LA VIE

Tapez : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Carré



Avant, c'est pas la forme, après vous pètez feu.

POUR REMETTRE

SES ARMES À 100%

Tapez : Gauche, Droite, Haut, Bas, Rond, Carré



Ensuite, allez blaster vilain !

POUR AVOIR 50 VIES

Tapez : Triangle, Haut, Rond, Droite, Select, Carré



Avec un code aussi généreux, il est difficile de se retrouver Game Over.

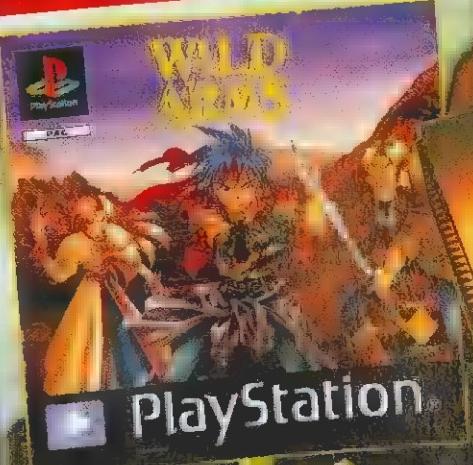
CONCOURS WILD ARRIES

A GAGNER

**1er prix : 1 PlayStation
+ 1 jeu Wild Arms**

**2^e au 20^e prix :
1 jeu Wild Arms**

**21° au 30° prix :
1 T-Shirt**



**Participe
sur le
3615 TCPLUS*
et au
08 36 68 11 41***

Extrait du règlement : Le concours Wild Arms sur PlayStation - 10 t-

Extrait du règlement : Le concours «Wild Arms» est un concours gratuit et sans obligation d'achat se déroulant du 23 décembre 1998 au 26 janvier 1999 à minuit. Il est doté de 10 PlayStation, 20 jeux Wild Arms sur PlayStation, 10 t-shirts. Pour participer, il suffit de répondre à une série de questions par minitel sur le 3615 TCPLUS* ou par téléphone au 08 18 68 11 41*. Les 30 gagnants seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus sur minitel et par téléphone. En cas d'ex aequo un tirage au sort sera effectué sous contrôle d'huissier. Le règlement est déposé en l'étude Simonin Gonty, 52, rue Taitbout, 75009 Paris, disponible sur simple demande écrite à : Consol's Concours «Wild Arms», 150 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.



Wild Arms™ & © 1996 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Inc. PlayStation, the PlayStation logo, and the "SCE" monogram are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PLAYSTATION

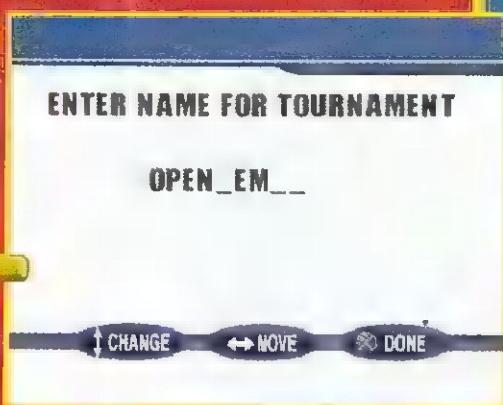
COOLBOARDERS 3 (FR)

Vivement qu'on se retrouve sur une bonne petite planche, avec plein de neige en dessous ! Cool 3, c'est déjà les vacances. Le jeu a bien changé et j'attends avec impatience un prochain épisode de UEP System sur

Dreamcast – sans parler du très réaliste Pro-Boarder qui propose un mode Half-Pipe à 2 joueurs unique en son genre. Note : tous les codes qui suivent s'inscrivent dans l'écran du Championnat à la place du nom.

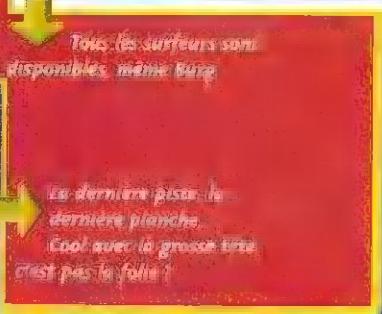
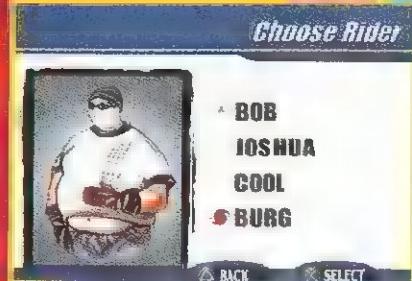


POUR AVOIR TOUTES LES SURFEURS
Commencez un tournoi et inscrivez comme nom OPEN_EM.



POUR AVOIR TOUTES LES COURSES
WONITALL

POUR AVOIR LA GROSSE TÊTE
BIGHEADS



PLAYSTATION

TENCHU (FR)

Passer sur une branche et devenir cette branche, c'est ça être ninja, Petit Scarabée... L'art du camouflage et de la discrétion... des jeux comme je les aime. En exclusivité pour

Consoles+, voilà les codes français de Tenchu (les versions japonaise et américaine comportant des tips non compatibles)... Régalez-vous, le jeu est assez difficile, croyez-moi...

POUR CHOISIR SON NIVEAU

Sur l'écran de sélection des niveaux, maintenez R1 et tapez Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Droite.



Au début, seule la première mission est disponible par la manipulation magique. C'est trop facile !

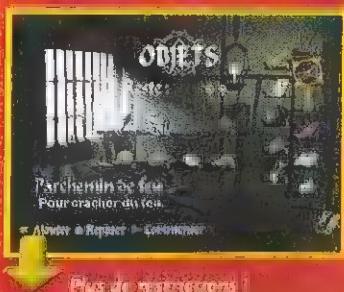
POUR AVOIR TOUTES LES OBJETS CACHÉS

Sur le présentoir des objets, maintenez R1 et tapez Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut (deux fois).



POUR PRENDRE 99 OBJETS

Toujours au même endroit, maintenez R2 et tapez Carré, Carré, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Haut, Bas.



Repetez l'opération jusqu'à ce que vous ayez suffisamment.

POUR REFAIRE
Pendant le jeu
Carre, Carré
Si c'est réussi



POUR CHANGER
Sur la sélection
Carré, Carré, Tri



Et pan ! Encore une année qui se termine. Mon Dieu, mais ça me fait quel âge maintenant ? En fait, je n'en sais rien ! Je perds la mémoire, ça doit être l'âge. J'ai l'impression que les années défilent comme les inventions de l'oncle Hourkh. Dernièrement, il a créé une machine à créer les machines pour créer des inventions. Elle est énorme, et fait beaucoup de bruit. Elle consomme des litres d'huile d'olive, pas mal de tomates et sent le basilic. Il faut environ une semaine pour que la première invention voie le jour. Ensuite, une deuxième machine s'occupe de la première et ainsi de suite. Le résultat, je l'attends encore...

Bomboy, inventeur du courrier de Consoles+

C'EST GRAVE, DOCTEUR ?

Q Depuis des années, Helissio (helissio@easynet.fr) est un fidèle lecteur de Consoles+.

Voici l'email qu'il m'a envoyé.
"Vous faites partie de ma vie depuis des années et vous êtes pour moi des stars dans votre domaine, les jeux vidéo. Vous ne me connaissez pas, mais je vous connais par le biais de Consoles+ depuis ses débuts. Tiens ! On va faire un petit jeu. Je vais vous dire comment je vous vois, d'après votre image dans Consoles+, tu me diras si ça correspond.

1/AHL. Je le vois petit, 1,60 m, sympa en général mais qui gueule de temps en temps après la rédaction. Il me paraît assez maniaque.

2/Spy. Du style "premier de la classe", bosseur, sympa, il mesure environ 1,75 m, assez soigneux. Pour moi, il paraît être le plus travailleur de tous.

3/Niiico. Assez fainéant, tête en l'air, il doit se coucher tard et aimer sortir en boîte. Taille : environ 1,70 m, s'habille toujours en noir, et doit arriver en retard au boulot. Je le verrais bien avoir du mal à se lever tôt le matin.

4/Panda. Le Panda est un sujet assez difficile. Je lui donnerai tous les défauts : fainéant, cochon, menteur... sauf la gentillesse. Il doit être la tête de Turc de l'équipe. 5/Bomboy. Toi, je te vois sympa, rigolo et toujours gai. Assez petit, plutôt malin et qui doit faire des arnaques aux autres.

6/Switch. Jeune, assez moderne. Il est du style à aimer la musique techno et me paraît assez nerveux.

R Salut fidèle lecteur. Je dois dire, que tu ne t'es pas trompé de beaucoup dans ton étude sur les testeurs de Consoles+. Voici donc, revus et corrigés, leurs portraits.

1/Pas grand-chose à ajouter, si ce n'est que AHL est assez grand. Ce n'est pas un géant, mais il dépasse facilement le 1,60 m. Il ne gueule pas. A la limite, il bougonne de temps en temps, et laisse parfois échapper un "Je le crois pas ça...". Quand il est hyper chauffé, c'est "Qui me passe une clope et du feu ?". Maniaque ? Pas vraiment, mais il ne laisse jamais traîner de vieux trognons de pomme sur son bureau.

2/Spy premier de la classe ? Ben, voilà autre chose ! Il est un peu plus grand que moi, mais plus petit que Niiico, par exemple. Soigneux... ce n'est pas le terme approprié, disons qu'il se laisse aller et qu'il perd son falzard malgré ses deux ceintures. Tête en l'air sûrement ! Il bosse pas mal, en effet, faut dire qu'il n'arrive pas trop tôt non plus à la rédaction.

3/Niiico fainéant ? C'est un pléonasme ! En fait, c'est un faux lent. Il bosse hyper beaucoup, mais personne ne s'en rend compte. Il ne sort jamais en boîte, mesure 1,80 m, et il est le premier à arriver à la rédaction. Par contre, tu as raison, il s'habille en noir, ça lui évite de se prendre la tête le matin.

4/Le Panda, tout est dit... Tu as parfaitement cerné l'animal. Il est beaucoup moins tête de Turc de la rédaction que veinal. Quant à la gentillesse, si tu l'invites à manger, pas de problème...

5/Bomboy, moi. Je reste un mystère pour tous. Rase-moquette, je tranche de ma hache tous les tibias qui sont à ma portée. Faut pas m'embêter, un point c'est tout !

6/Switch, c'est un mystère de la Création : il aime la musique techno, regarde TF1, porte des lunettes de soleil la nuit, vit la nuit, dort le jour, joue à la Playstation et parle le



"chanmaille" (un dialecte exclusivement en usage dans le XV^e arrondissement de Paris). Quant à être nerveux, il est bien trop speed pour ça...

7/Et Gia, alors ? Elle compte pour du beurre peut-être ? Allez au boulot, envoie-moi son portrait, sinon elle va croire que tu n'es qu'un affreux macho...

CH'UIS TOMBÉ SUR UN OS'TALGIQUE

Q Laurent Château, me pose une seule

question : "Pouvez-vous me dire si le jeu Yie Ar Kung Fu de Konami est sorti sur Playstation. Merci d'avance". Et en plus il me vouvoie ! Quelle classe !

R Salut Laurent. Le jeu Yie Ar Kung Fu n'a jamais vu le jour sur Playstation. Il s'agit d'un très vieux jeu de Konami, sorti à l'époque sur ordinateur Amstrad et autres systèmes

8 bits. A l'heure actuelle, il n'existe qu'un seul moyen de redécouvrir ce jeu : en recourant aux émulateurs !

Si tu as un PC ou un Mac, va faire un tour sur Internet et trouve-toi un émulateur Mame (ou Macmame). Le jeu Yie Ar Kung Fu existe pour de tels programmes. Bonne recherche !

HOTMAIL, CHAUD DEVANT !

Q Voici une nouvelle lettre reçue par email, (badrl@hotmail.com).



"Salut Bom... depuis plus de... décide enfin de... questions sur... multistandard... Si on met un... Playstation... que le jeu fonctionne, aura... leur et le son, payer un câble... questions. A q... officielle de la... France ? quel s... quand verra-t... française de M..."

R Salut, toujour... question, moi... pour être clair... soude sur la c... Playstation pe... tourner les jeu... (japonais et an... console officie... puce, impossib... fonctionner un... as fait installer... Playstation, la... console est aut... annulée par So... veux avoir une... il te faut impéra... câble RGB. Sa... images des jeu... noir et blanc à p... console Pal. La..."



Salut Bomboy ! Je lis Consoles+ depuis plus de deux ans et je me décide enfin à t'écrire. J'ai quelques questions sur la puce électronique multistandard pour la Playstation. Si on met un CD import dans une Playstation Pal sans la puce, est-ce que le jeu fonctionne ? Si ça fonctionne, aura-t-on l'image en couleur et le son, ou bien faudra-t-il se payer un câble RGB ? Dernières questions. A quand la sortie officielle de la Dreamcast en France ? quel sera son prix et quand verra-t-on la version française de Metal Gear Solid ?"

R Salut, l'ami. Vous êtes toujours aussi nombreux à me poser la même question, mois après mois. Alors, pour être clair, la puce que l'on soude sur la carte-mère de la Playstation permet de faire tourner les jeux imports NTSC (japonais et américains) sur une console officielle (Pal). Sans puce, impossible de faire fonctionner un jeu import. Si tu as fait installer une puce dans ta Playstation, la garantie de ta console est automatiquement annulée par Sony. Ensuite, si tu veux avoir une image en couleur, il te faut impérativement un câble RGB. Sans ce câble, les images des jeux NTSC seront en noir et blanc à partir de ta console Pal. La Dreamcast arrive

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

officiellement en France en septembre 1999. Metal Gear Solid devait sortir en janvier de cette année. Hélas ! il est à nouveau repoussé et on l'attend maintenant pour le mois de février. Il va te falloir encore patienter pour ce superbe jeu !

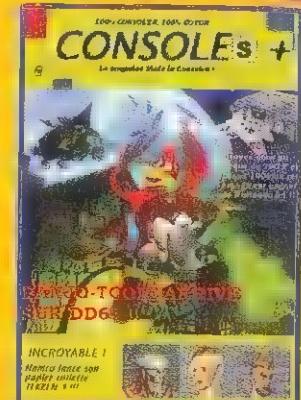
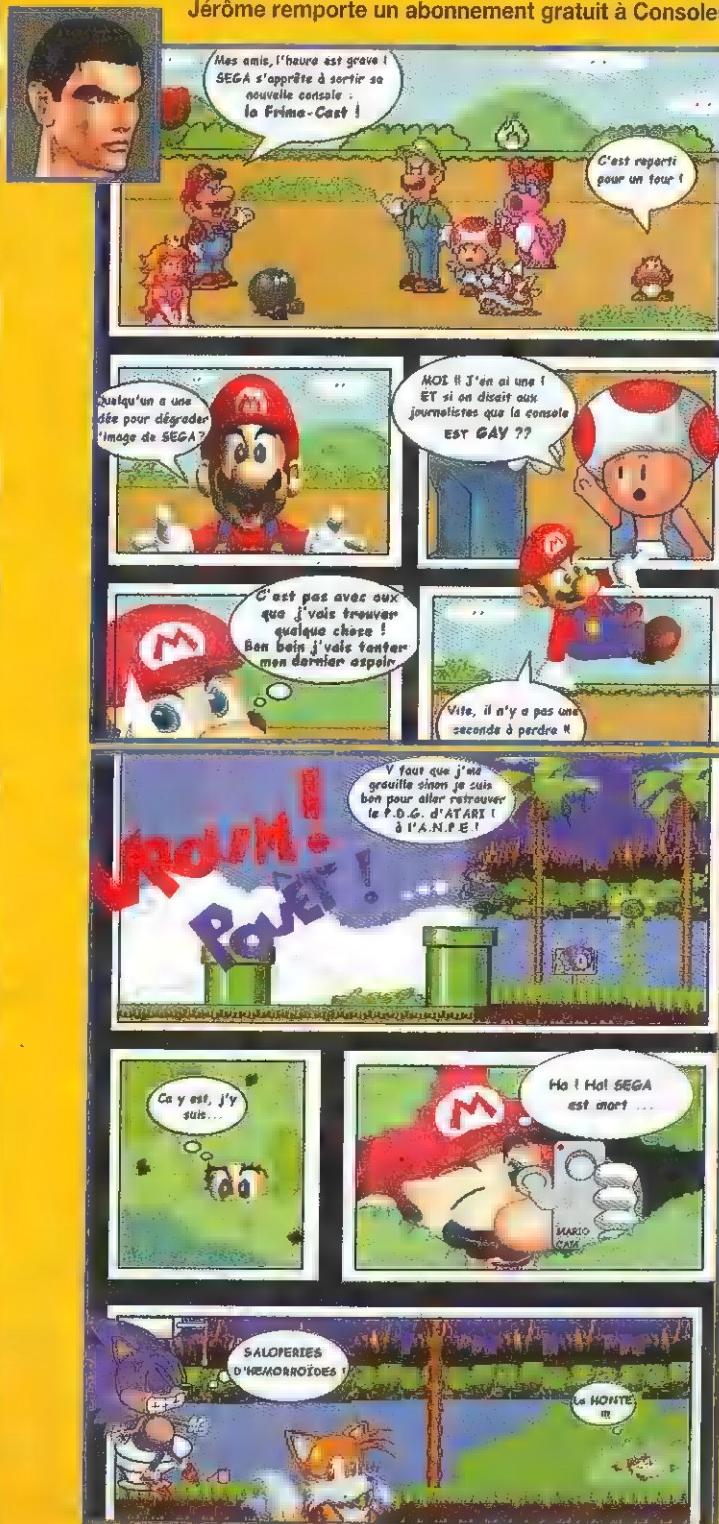
ARNAUD, ELLE L'AIME

Q Arnaud L. M. m'écrit pour me poser plusieurs questions. C'est étonnant, d'habitude, on m'écrit pour me réclamer mes impôts ou me vanter les vertus des lotions capillaires, mais des questions, ça m'étonne ! Voici ce que notre ami me demande : "Je voudrais savoir si vous allez faire un dossier sur Final Fantasy VIII et si le scénario suit celui de FFVII. Pour finir, est-ce que la Dreamcast est réellement une bonne console ? Et publierez-vous des infos techniques sur la Playstation 2 ?"

R Salut, Arnaud. Nous avons l'habitude à Consoles+ de proposer un dossier en rapport avec la sortie de chaque gros jeu d'aventure. Nous en avons fait un récemment avec Zelda 64. En ce qui concerne FFVIII, nous vous réservons une petite surprise... mais c'est encore classé "Top confidentiel". En attendant, tu trouveras dans les News de ce numéro des informations toutes fraîches sur le film Final Fantasy... La Dreamcast est-elle une bonne console ? La réponse à cette question lancinante devrait être dans ce numéro. Cherche bien. La date de sortie de la Playstation 2 n'est toujours pas arrêtée. En fait, il semblerait que Sony ne se soit pas encore décidé quant aux technologies internes de la bécane. Sur Internet, des rumeurs laissent à entendre que cette console ne sortirait pas avant l'an 2000.

VAINQUEUR DU MOIS

Le grand vainqueur de ce début d'année 1999 n'est autre que Jérôme Carion. Agé de 20 ans, ce jeune homme qui habite Haumont (59), a réalisé une superbe couverture de Consoles+, ainsi qu'une bande dessinée vraiment marrante. Le tout sur ordinateur. Ce type a aussi pas mal de talent pour la sculpture, car il nous avait envoyé, il y a quelques mois, une petite figurine fait main du personnage de Gon, un des combattants de Tekken 3 et héros de manga au Japon. Pour ces nombreuses œuvres, Jérôme remporte un abonnement gratuit à Consoles+.



COURRIER

EDITION COURRIER 100% DÉDICACÉ
CONSOLES+
La magazinette made in Consoles+



LE PRIX D'EDDY KACE

Le prix spécial du mois revient sans hésitation à Alexandre Huet (Villeneuve-lès-Avignons, 30). Non seulement son dessin ne manque pas d'humour, mais en plus il était fourni avec un pin's de sa tronche. Une idée très sympa. Pour le travail fourni, Alexandre recevra le prochain Consoles+ dédicacé par toute l'équipe. L'année commence bien pour certains ! A vos crayons, et que ça saute !

Voilà qui laisse du temps à Nintendo et à Sega pour reprendre des forces ! L'an 2000 va être chaud, c'est moi qui vous le dis !

ON SE PHAN LA TRONCHE

Q Marc Pham, qui est abonné à Consoles+, se pose beaucoup de questions sur la Dreamcast, comme beaucoup d'entre nous en ce moment : "Que penses-tu de la Dreamcast ? Peut-on la comparer avec la borne d'arcade Model 3 ? Est-ce que Virtua Fighter 3 est aussi bien et aussi fluide qu'en arcade ? Scud Race et Virtua Striker 2 sortiront-ils sur Dreamcast ?"

R Salut Marc. Pour être honnête, à l'heure à je réponds à votre courrier je n'ai pas encore eu la Dreamcast entre les mains. Je ne peux donc pas te fournir la moindre indication sur la nouvelle console de Sega, tout du moins, pas plus que celles déjà publiées dans les numéros précédents de Consoles+.

Cependant, tu trouveras un banc d'essai de la nouvelle console de Sega dans ce même numéro (tout du moins, si sa sortie n'a pas été repoussée au Japon). Mais j'ai déjà mon opinion sur le sujet et je la partage. Etant un joueur sur PC équipé de carte 3Dfx 2 (une carte dont le microprocesseur graphique est identique à celui du Power VR2 qu'on trouve dans la Dreamcast), je peux avancer sans risque que cette console devrait graphiquement enterrer tout ce qui existe à l'heure actuelle :

finesse des graphismes, rapidité des animations, fluidité, richesse des couleurs, brouillard (eh non, qu'est-ce que je raconte)... Tout comme la Nintendo 64, la console dispose d'un système qui empêche toute pixélisation des décors ou des polygones. Cependant, les couleurs à l'écran sont plus pétantes et plus vives que sur 64 bits de Nintendo. On peut en gros comparer la Dreamcast avec la borne d'arcade de type Model 3, bien que ses capacités ne soient pas aussi performantes.

AHL a vu tourner Virtua Fighter 3 lors d'un récent voyage au Japon, et il en est revenu comme fou ! D'après lui, le jeu est quasi identique au jeu d'arcade. Les animations sont tout aussi fluides et se rapprochent beaucoup de l'arcade. Un futur hit en puissance.

En ce qui concerne Scud Race et Virtua Striker 2, il semblerait que des versions soient en cours d'adaptation. Cependant, Sega ne communique pas encore sur de tels titres.

PEU CHERE !

Q Voilà qui n'est pas banal. Un revendeur indépendant de jeux vidéo, installé depuis peu dans la région de Marseille, se pose (et me pose) une question récurrente : "Pourquoi autant de contradictions sur les notes des jeux testés entre les différents magazines ? Pour preuve, voici quelques exemples : Fi World Grand Prix (N64), Consoles+ 93% ; autre magazine 11/20. Breath of Fire III (PS), Consoles+ 90% ; autre magazine 12/20. Legend (PS), Consoles+ 91%, autre magazine 8/20. Corruption ou fumisterie ?"



ELLES NE MANQUENT PAS D'AIR !



A FOND LES FORMES !



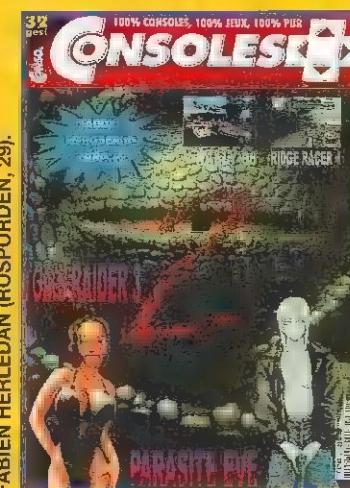
IL FAUT BATTRE LE METAL PENDANT QU'IL EST ENCORE CHAUD.



UN PANDA-GO-CHIE ? MON DIEU, ÉPARGNEZ-NOUS ÇA !



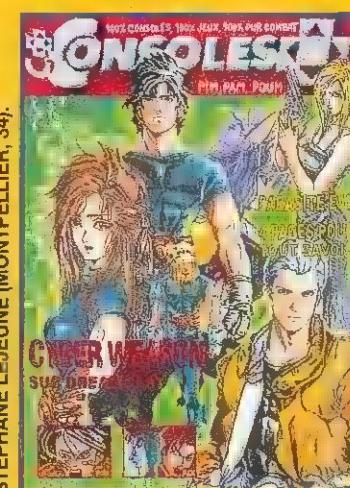
HERLÉDAN, FABIEN, ET À FOND !



LARA VA ENCORE PRENDRE FROID.



L'EST BIEN JEUNE LEJEUNE (16 ANS), MAIS QUEL TALENT !



HEUREUSEMENT, SON DESSIN EST PLUS RÉUSSI QUE SA TRONCHE...

PHILIPPE SCALETTA (ANNECY, 74).

BAHINDÉ SYLLA (LONGJUMEAU 91).

FABIEN HERLÉDAN (ROSPORDEN, 29).

STEPHANE LEJEUNE (MONTPELLIER, 34).

HOCINE BLAHA (SAINTE-LUCE SUR LOIRE, 44).

Tél. : 03 22 80 10 10.

STARGA
10, rue Astrid
7600 PERWEZ
Tél. : 0032 (0) 6 34 41 80
NOUVEAU MAGAZINE
STARGA
GALERIE DU MARCHÉ
6, rue des Rotisseries
59400 CAMBRAI
Tél. : 03 22 80 10 10

SHOP IN'**SHOP IN'**
créeP
é
v
é
n
e
m
e
n
t
!2340 FRS
en modules
publicitaires

01.41.86.16.39

STARGAMES10, rue Astrid
7600 PERWEZ BELGIQUE
Tél. : 0032 (0) 69 77 71 66**NOUVEAU MAGASIN**
STARGAMESGALERIE DU MAIL
6, rue des Rôtisseurs
59400 CAMBRAI
Tél. : 0032 (0) 3 27 ■■■ 93

BAHINÉ SYLLA (LONGJUMEAU 91).

ABDESSLEM BOUKHATEB (PARIS XI^e).

LIAN BAGDAD (MARSEILLE, 13).

HOUCINE BLAHA (SAINTE-LUCE SUR LOIRE, 44).

MANDINET GAMES

Vente - Achat - Echange

PSX neuf (Prix spécial consoles +) : Manette Dual shock Sony : 169 F / Bloc optique : 229 F
Action replay Psx : 199 Frs / Carte mémoire SONY : 89 F / Gun Scorpion vibrante : 169 F

Occasion : PLAYSTATION : 499 F

D Derby 2 - V-Rally - Cool Boarders - T Raider - ISS Pro : ... 99 F

GTA - Croc R.Evil - Toca - Soul blade - Tekken 2 : ... 99 F

Tomb Raider 2 - F1 97 - F Fantasy 7 - Crash 2 - Simcity : ... 149 F

C Boarders 2 - Colony Wars - Fifa 98 - S.F Alpha EX : ... 149 F

Resident Evil 2 - ISS 98 - Mission Telsa - Ace combat 2 : ... 199 F

Heart of Darkness - Gran Turismo - Colin McRae : ... 199 F

Spyro - Tomb Raider 3 - Cool Boarders 3 - FIFA 99 : ... 249 F

Medieval - Tronix - Future Cop - Crash 3 - ODT : ... 249 F

Tekken 3 - TOCA 2 - Formula one 98 - Moto Racer 2 : ... 249 F

MODIFICATION de console PSX pour 99 F en multistandard, travail sur place.

NOUVEAU : La DREAMCAST, Jeu & Accessoire IL.

PARIS 12^e

NEUF - OCCASION - VPC

Occasion : NINTENDO 64 : . 499F

Mario 64 - M Kart - W Race - Extreme G : 149 F

ISS 64 - F1 94 - Blast Corps - Pilot Wing : 149 F

D K Racing - Turbo - S.Wars - NHL - NBA Pro : 149 F

Top G Racing - Yoshi's - Naganos - GT 64 : 199 F

Mace - Lylas wars - K Infinet - Damon : 199 F

Golden Eyes - D.Nukem - NHL - NBA Pro : 199 F

NFL - WCW - F Destiny - W Cup 98 : 199 F

Benjo-Kazooie - ISS 98 - F1 World GP : 149 F

Benjo-Kazooie - ISS 98 - F1 World GP : 149 F

MImpasse - Snowboarding - Xe X : 149 F

Jeu neuf N64 : ZELDA (419 F) - TUROK 2 (399 F)

PS : tous les jeux neufs au choix : T.Raider 3

Crash 3, Breath of Fire 3, Fifa 99 etc. : 319 F

245 Bis, rue de Charenton 75012 PARIS

16 h 30 à 22 h 30 - 11^e Dugommier ou Daumesnil**Laissez tomber les bricoleurs**

Marques et articles Spécialiste des dépannages et réparations

Nous garantissons toutes nos interventions 3 mois

Réparation de consolesen 1 Heure
(selon le type de problème)

• Devis gratuit sur place

• Vous pouvez même payer vos répa avec vos jeux (psx, n64)

• Pour les 100 premiers un animal virtuel offert

Transformation Multi-standard**85 F**

- Sur place
- Par nos techniciens

PLAYSTATION - SATURN - N64 - GG - GB

Toutes nos réparations sont destinées aux professionnels !
WARE CENTER

16 Rue du Commerce - 75018 PARIS Tel : 01 42 52 22 83

6, rue d'Arras
75005 PARISMétro :
Cardinal Lemoine**MANGA GAMES**Tél : 01 55 42 95 79
Ouverture :
Lundi 12 h - 19 h 30
Mardi - Samedi
10 h 30 à 19 h 30

TOUS NOS VOEUX DE BONHEUR POUR LA NOUVELLE ANNEE

Nouvelles PlayStation (Multi-standard) faites en 10 min
90 F et 150 F Modèle + le câble RGB

Réparation toutes consoles

PLAYSTATION**NINTENDO 64****FILMS**Deep Frieze
Bloody Roar 2
Longraisseur 4
FF VIII Etc.Zelda 64
Pro 64 Padincu
Eltao (rpg)
Turok 2
Extreme G2 Etc.DVD
Godzilla
Akira
Gost in the Shell Etc.**DREAMCAST**

VCD

Blue Stinger
Sega Rally 2
Climax Londers
Sonic Adventure
Goist Force Etc.Vente Lecteurs DVD
tous modèles disponibles.
Prix imbattables !
CD AUDIOSaint Seiya
LoLoSS
Sakura Wars
Godzilla

Il était une fois en chine (1,2,3) Etc.

VENTE ACHAT REPRISE ECHANGE

SYSTEM' DISC
GROS - DEMI-GROS - DETAILRéparation
de la consoleFACILITES DE PAIEMENT
MOIS DE JANVIERNEUF ET
OCCASION

R Salut l'ami. Il n'est pas simple d'expliquer pourquoi les magazines ne notent pas les mêmes jeux de la même manière.

Par contre, voici quelques arguments qui justifient notre système de notation.

En ce qui concerne F1 World Grand Prix, je trouve, pour ma part, que c'est une excellente simulation de F1. Attention, j'ai bien dit simulation ! F1 World Grand Prix n'est pas un jeu d'arcade et tu ne peux pas conduire ta F1 comme une automate. Beaucoup de gens pensent être capables de conduire une F1 aussi facilement qu'un caddie à Carrefour. Ils se gouttent. Et en ce sens, F1 World Grand Prix est vraiment une très bonne simulation. Maintenant, si l'on regarde ce jeu d'un peu plus près, il apparaît que les décors sont plutôt carrés et que l'ensemble manque de courbes. L'impression de vitesse n'est pas toujours bien rendue, non plus. Malgré ces défauts, qui peuvent en rebuter certains, c'est pour nous, à Consoles+, une superbe simulation.

En ce qui concerne Breath of Fire III, il n'est pas difficile d'expliquer la note attribuée au jeu. La durée de vie est tout bonnement incroyable, le héros évolue au cours du jeu (le personnage est un dragon en début de partie, il devient ensuite adolescent puis adulte) et il propose de nombreux rebondissements. Dans son genre, ce jeu est très bon. Passons maintenant à Legend. Consoles+ a été l'un des rares magazines, pour ne pas dire le seul, à lui attribuer une note aussi bonne. Ce n'est ni une question de corruption ni de fumisterie. Simplement de conscience professionnelle ! En effet, notre première impression fut de penser que ce jeu était répétitif et que les coups manquaient de variété. Un simple coup de téléphone aux développeurs du jeu et le tour était joué : nous avons eu en main la liste des coups spéciaux,

ainsi que le moyen d'utiliser les sorts de magie... Ce que n'ont pas fait nos confrères ! As-tu une fois, dans les autres magazines les mots "coups spéciaux" ou bien "utilisation des magies" ? Moi pas ! J'ai bien lu leurs tests, et je n'ai rien trouvé à ce sujet.

Et voilà comment, en testant un jeu trop rapidement, sans prendre le temps de se renseigner sur d'éventuels coups spéciaux, on attribue à un bon jeu une note de 8/20. Au final, dans son genre (mal représenté sur Playstation), Legend est un titre fort sympathique et bourré de COUPS SPECIAUX ! Pas de corruption à Consoles+, ni de fumisterie, bien au contraire !

CHUPIN CHOUPS !

Q Inès Chupin, une tendre lectrice, m'écrit "pour savoir si Gran Theft Auto 2 est prévu sur Playstation, tout comme Time Crisis 2 et Resident Evil 3". Elle termine sa lettre en me demandant "quel est le meilleur jeu de football sur Playstation ?".

R Salut, charmante Inès. Bonne nouvelle pour toi, la suite de Grand Theft Auto est annoncée. Le jeu devrait voir le jour avant le milieu de cette année et s'appellera Gran Theft Auto London. Nous n'avons pas d'autre précision sur la version finale. Alors, patience... En ce qui concerne ta question sur le meilleur jeu de football sur Playstation, de l'avis de tous, il s'agit d'International Superstar Soccer Pro 98 de Konami. Il écrase son concurrent direct Fifa 99, qui, entre nous soit dit, n'est vraiment pas une réussite ! Heureuse, Inès ?

ARESKI ALPIN

Q Areski, a juste quelques questions à me poser. Ça tombe bien, je suis ici pour lui répondre. La vie est vraiment

bien fichue ! "Je compte m'acheter la Dreamcast le 27 novembre en import. En vaut-elle vraiment la peine ou vaut-il mieux que j'attende la version officielle ? Le jeu Zelda 64 sera-t-il pourvu de magies spectaculaires comme Final Fantasy VII, ou bien sagira-t-il de coups d'épée et autres magies à deux francs ?"

R Salut Areski. Difficile de dire si l'achat de la Dreamcast en import est intéressant. Comme je le disais précédemment à Marc, à l'heure où je te réponds, je n'ai pas eu la console entre les mains. Par contre, j'ai vu des photos d'écran d'options de la console japonaise : tous les textes sont en japonais (normal, non ?).

Impossible d'y comprendre quoi que ce soit, à moins de connaître le japonais ! Comme tu le sais, la console est vendue au Japon avec un modem interne. Il faudra donc passer des heures et des heures à le configurer, et encore je ne suis même pas certain qu'il fonctionnera en Europe. Pour moi, il vaut mieux attendre la version officielle en septembre 1999. Même remarque en ce qui concerne Zelda. La version testable n'est pas encore arrivée à la rédaction et il ne m'est pas possible de répondre à ta question. Normalement, si tout va bien, le jeu devrait être testé dans ce numéro. Aucun épisode de Zelda, sur quelque console que ce soit, ne proposait de magies spectaculaires. Peut-être que sur Nintendo 64 on aura droit à quelques changements !

A POIL LES MECS !

Q Joanna est une jeune fille bien élevée, qui sent bon et qui lit Consoles+ chaque mois. Dans un récent (et décent) numéro, nous avons publié le calendrier des plus belles créatures des jeux vidéo. Joanna, déçue et

N'OUBLIEZ PAS

- D'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. Elle sera publiée dans le magazine, avec vos œuvres. Ceux qui ressemblent au Panda le matin ou bien à Switch devant un Balisto peuvent m'envoyer une photo de leur sourire. Je ne peux pas publier les dessins trop grands (format A4 maximum) ! Alors, soyez raisonnable.

- De m'envoyer vos œuvres sur disquette PC ou Macintosh, enregistrées aux formats JPEG, TIFF ou PICT. Les vainqueurs seront récompensés comme les dessinateurs sur papier.

- Que Niiico (un nain conscient) s'occupe de me passer les questions que vous me posez par email. J'y répondrai comme au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : ngavet@emapalpa.fr

presque fâchée, se demande, fort justement, pourquoi nous n'avons pas pensé aux lectrices en proposant un calendrier spécial "Mecs à poil" ...

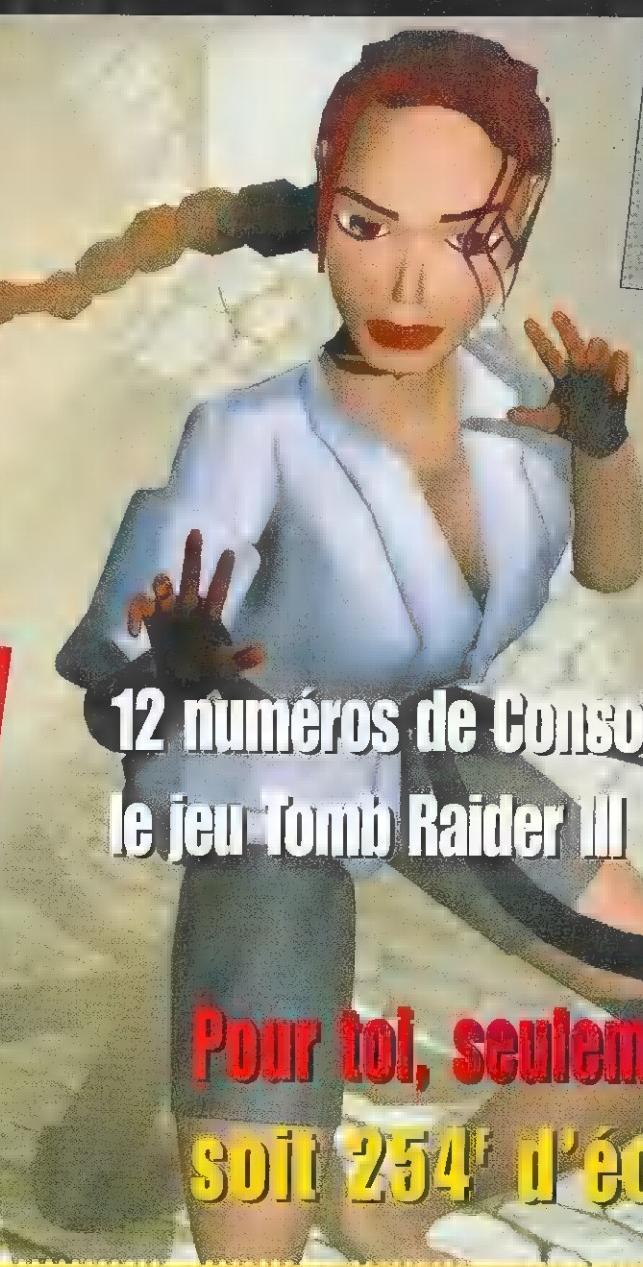
R Ma douce, et néanmoins volcanique, Joanna, tu n'es pas la seule à avoir réagi de la sorte. De nombreuses lettres nous sont parvenues pour nous réclamer un calendrier avec des mecs à poil. Vos demandes ont été entendues, bande de coquines, et je jure, ici, que le prochain Trombinoscope sera un Trombinoscope des testeurs de Consoles+ nus ! Avis aux collectionneuses... et bisous.



POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS

(3615 - 2.23 F/MIN)

Reçois le jeu avec ton abonnement



12 numéros de Consoles +
le jeu Tomb Raider III

420 F

399 F

~~819 F~~

565 F

Pour toi, seulement ➤
SOIREE 254 F d'économie !

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 41 21 20 20

OUI, je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 565 F au lieu de 819 F soit 254 F d'économie.

Je recevrai le jeu Tomb raider III pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

TR 84

Nom :

Prénom : Date de naissance :

Adresse :

Code postal : Ville :

Tél.: (facultatif)

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Signature obligatoire :

Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

.....

Date d'échéance :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Tomb Raidert III au prix de 399 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.

SERVICES

NOUVEAU

Toute l'actu
du jeu vidéo !

Gagne tes consoles
et tes jeux préférés

2018 SUR 3615 2018

3615 GAMEJEU

• Astuces

• Solutions pour

Saturn, Playstation, Nintendo 64

08 36 68 87 82

3615 U64 ■ **Spécial agiles du bacal**

Nouveau!

TAPER 3615 U64

pour tout savoir sur l'U64

• Actualités • Trucs & astuces • Solutions

A consulter sans attendre :

un super catalogue de 190 !

| | |
|----------------------|-------|
| TUROK 2 | 499 F |
| BUCK BUMBLE | 399 F |
| STAR SHOT | 399 F |
| WCV VS NWO REVENGE | 399 F |
| SCARS 64 | 399 F |
| BODY HARVEST | 399 F |
| TOP GEAR OVERDRIVE | 399 F |
| V. RALLY | 429 F |
| WIPE OUT 64 | 429 F |
| ZELDA 64 | 429 F |
| NFL QUATERBACK | 429 F |
| QUAKE | 449 F |
| MARIO 64 | 199 F |
| MARIO KART 64 | 199 F |
| DIDY KONG RACING | 199 F |
| F1 POLE POSITION 64 | 149 F |
| TUROK | 149 F |
| LURKING ARCE | 199 F |
| BOMBERMAN 64 | 199 F |
| DUKE NUKEM 64 | 249 F |
| GOLDEN EYES | 299 F |
| ISS 64 | 149 F |
| LAMBORGHINI 64 | 149 F |
| LYLAT WARS + vibreur | 249 F |
| NAGINO 64 | 199 F |
| TOP GEAR RALLY | 149 F |
| YOSHIS STORY | 249 F |

Le Neuf

Consoles d'occasion
+ 1 manette 590 F

L'occas !

MARIO 64
MARIO KART 64
DIDY KONG RACING
F1 POLE POSITION 64
TUROK
LURKING ARCE
BOMBERMAN 64
DUKE NUKEM 64

GOLDEN EYES
ISS 64
LAMBORGHINI 64
LYLAT WARS + vibreur
NAGINO 64
TOP GEAR RALLY
YOSHIS STORY

SUNRISE
IMPORT

TEL : 01. 47 70 27 04 FAX : 01. 47 70 27 06

E-mail : sunrise.magic.fr

NOUVEAU! www.sunrise-import.com

Pour découvrir les toutes dernières
nouveautés !!

STANDARD DU LUNDI AU VENDREDI
10H / 19H

DREAMCAST

GHOST FORCE
SEGA RALLY 2
BLUE STINGER
TETRIS 3D
SONIC ADVENTURE
SEVENTH CROSS
MONACO GP
INCOMING
EVOLUTION
JULY
PEN PEN TRIATHLON
GODZILLA GENERATIONS
VIRTUA FIGHTERS
ARCADE STICK
PAO
VMS
VOLANT
ETC...



SHOPPING

Topo de montagne SAMOURAI SHODOWN 2
CALENDRIERS 99
SAMOURAI SHODOWN 244
POSTCARD (5) 129 F

Brave Fencer Musashiden
Xenogears
Parasite Eve
Crash Bandicoot 3

FORM DE COMMANDE A RETOURNER A : SUNRISE - 14 rue des Messagères - 75010 Paris.

Mode de Paiement :

- CHEQUE

à l'ordre de SUNRISE

- CB

n° _____

exp. _____

- MANDAT POSTAL

Désignation article Quantité Montant

TOTAL

NOM, PRÉNOM :
ADRESSE :

Frais de port :
- 39 F 24/48 H colissimo
- 60 F 24 H chronopost

Prix indiqués sont gravés

CODE POSTAL :
VILLE :
TEL :
Signature des parents pour les mineurs :

WII
Pour N
le plus
de Jeu
à partir

PlayStation
Nintendo

déco

Dream
et, en
de No

Tous les hits
nouveautés,
meilleurs jeu

51, rue V
6900
04.78.4

E.

*30 F à valoir sur le jeu de votre choix - valable 3 mois - offre non cumulable.

METTEZ
TURB
DANS VO
KIT deau a
l'eau avec P

POUR TOU
SPECIFIEZ LA SÉ
ORS DE VOTRE CO
EGLACEMENT PAR
CHANGER
VOTRE
PLAYSTA

2 adresses pour
JAY-YO

44 Ave
Centre Com
75013
Ouvert 7/7

SERVICES +

METTEZ UN
TURBO
DANS VOTRE

PlayStation

JOUEZ AVEC LES JEUX DU MONDE ENTIER



KIT facile à poser vous même.
Livrée avec photo et notice d'emploi

59 F

port compris

La modification annule la garantie de votre console.

POUR TOUTES COMMANDES
SPECIFIEZ LA SÉRIE DE VOTRE CONSOLE
LORS DE VOTRE COMMANDE (SCPH-XXXX)
RÈGLEMENT PAR CHÈQUE UNIQUEMENT

CHANGER LE VOUS MÊME
**VOTRE LECTEUR
PLAYSTATION NEUFS**

280 F

port compris

2 adresses pour vos modifications.

TAI YOU VIDEO

44 Avenue d'Ivry
Centre Commercial Oslo
75013 PARIS
Ouvert 7/7j de 10h à 20h

Tél. : 04 72 71 34 44

Pour avoir vos jeux imports en COULEUR
et le son DOLBY SURROUND

PACK MODIF HI-FI
KIT + Cable RGB HI-FI

Livré avec carte pour casque HI-FI et sortie vidéo pour projecteur

129 F

port compris

Modification par notre
technicien en 10min.
Tarifs contactez nous

NOUVEAU SERVICE

MODIFICATION de votre lecteur DVD
en lecteur Multizone

à partir de

680 F



Pour vos commandes :

FANTASY GAME

52 Rue de l'Université
69007 LYON



Te 1: 0383282430

**Shoryukan
Distribution**

Spécialiste en jeux video imports et accessoires

Playstation
US

BRAYE FENDER 399,00FF
XENGEAR 399,00FF
PARASITE EVE 399,00FF
RALLY CROSS 379,00FF
BRICARDINE 399,00FF
CRASH BAND. 3 349,00FF
COOL BOARD. 3 299,00FF
AUTRES TITRES

Playstation
Japonais

RIDGE RACER 4 479,00FF
+JOGCON 649,00FF
JAGCON 349,00FF
ERGEINZ 489,00FF
STREET FIGHT.ZERO3 499,00FF
SUİKOPEN 2 489,00FF
TALES OF FANTASIA 499,00FF
AUTRES TITRES

Playstation
Accessoires

CableRGB stereo 59,00FF
Puce de modif. tel.
Pack cable +puces tel.
Action replay 149,00FF
Memorycard 1M 79,00FF
Memorycard128 179,00FF
Panther Gun 199,00FF
pedale pour gun 79,00FF
BlockCD 2eme gen 249,00FF
autres access.

QUAND LE REVE

Console Dreamcast
Virtua Fighter 3 1.5
Budokai generation
per gen tricolore
Juli
Blue Singer
Incommod

Dreamcast

jeu de couleurs
ressort console VFA KOF
VHS
Cable RGB

jeu de adresse
Sega Port 1
Sega Port 2
Sega port 3
Memory GP 2
Memory GP 3
Memory GP 4

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP

**SONIC
ADVENTURE**

Frais de port 1 à 150F/jeu
suite 15F / Console 80F
Payement par chèque, mandat ou cb
Adresser :
SARL Shoryukan Distribution
46 rue de la Commanderie
54000 Nancy

www.ABSOLUTE GAMES .com
VPC 03 80 46 60 60 VPC

PUCE & RGB : 89 Fr !!

PASSEZ TOUS VOS CD SUR VOTRE PSX
Puce et cable Rgb stéréo 89 Fr livré avec
notice et support téléphonique illimité!
Rgb Audio +10 Fr, Rgb Guncon +15 Fr.



299 Fr

XPLORER

Officielle
SONY
89 Fr

16 Mb
249 Fr

4 Mb
199 Fr

MEMORY CARD Sans
compression, Très Fiables !

199 Fr

16 Mb
249 Fr

4 Mb
199 Fr

MEMORY CARD Sans
compression, Très Fiables !

CABLE RGB SIMPLE

50 fr

CABLE RGB AUDIO

60 fr

CABLE RGB AUDIO GUNCON

70 fr

CABLE SVHS

60 fr

CABLE LINK

60 fr

CABLE RALLONGE

60 fr

DUAL SHOCK SONY

186 fr

MULTI PAD PSX

210 fr

MOUSE PSX

169 fr

MEMORY PACK 1Mb n64

99 fr

RF UNIT PSX

139 fr

A renvoyer à ABSOLUTE 10 Place Centrale 21800 QUETIGNY

NOM _____ PRENOM _____

Checké _____

ADRESSE _____

Mandat _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Carte B. _____

Article _____ Prix _____

Article _____ Prix _____

Article _____ Prix _____

Article _____ Prix _____

Port : 20 ou 35 fr selon votre
commande téléphonez nous !

WINNER'S GAMES



Pour Noël
le plus grand choix
de Jeux Vidéo
à partir de 69 F. !

PlayStation
Nintendo 64 **Promo**
découvrez la
Dreamcast !

et, en cadeau
de Noël !...

Tous les hits, toutes les
nouveautés, et toujours les
meilleurs jeux sur PC !!

51, rue Victor Hugo
69002 Lyon
04.78.42.77.94

E-mail : gilpat.winnersgames@hol.fr

sur présentation
de cette Pub !

-30 F

de réduction sur le
jeu de votre choix

Nouveau Bon de
-30 F

remis après votre
premier achat*

103, rue A. France
69100 Villeurbanne
04.78.85.08.46

*30 F à valoir sur le jeu de votre choix - valable 3 mois - offre non cumulable.



DU 23 DÉCEMBRE AU 26 JANVIER

**GAGNE LA
DREAMCAST**

ET UN JEU SUR LE

**3615
FTTCplus**

Exclusivement TIPS (1)

LE DOSSIER

Pour que vous ne courriez plus de la rubrique solution à la rubrique astuce, parce que la richesse rédactionnelle de Tips (astuces, solutions mais aussi guides, tests, infos, plans...) ne se résume pas aux astuces, tous les articles liés à un jeu sont regroupés dans des dossiers et sous dossiers de ce jeu. Exclusivement sur 3615/3617 TIPS (depuis août, déjà !) et le 0836683264 (nouveau !)

Exclusivement TIPS (2)

LA PAUSE

Vous utilisez Tips par téléphone, vous voulez noter une astuce ? La touche **8** vous permet de stopper puis de reprendre l'écoute quand bon vous semble. Et vous pouvez même **reculer ou avancer de quelques secondes** (touches 7 et 9). C'est indispensable, c'est exclusivement sur le 0836683264.

8 TUV
II

L'officiel des Tips* par téléphone.

083668 3264 3615 TIPS

Astuces et solutions de 1500 jeux PC/CONSOLES

Exclusivement TIPS (3)

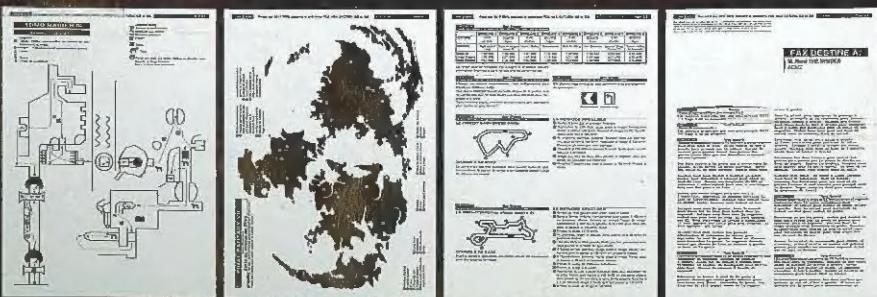
LA MÉMOIRE

Un jeu est difficile, notre solution vous est indispensable ? Nous mémorisons, si vous le souhaitez, quelle solution et quelle partie précise vous consultiez quand vous avez quitté le service. Ainsi, à votre prochaine connexion, vous vous retrouverez exactement où vous en étiez, en court-circuitant tous les menus, vifs comme l'éclair. C'est nouveau et exclusivement sur 3615/3617 TIPS et le 0836683264.

Exclusivement TIPS (4)

FAX OU COURRIER

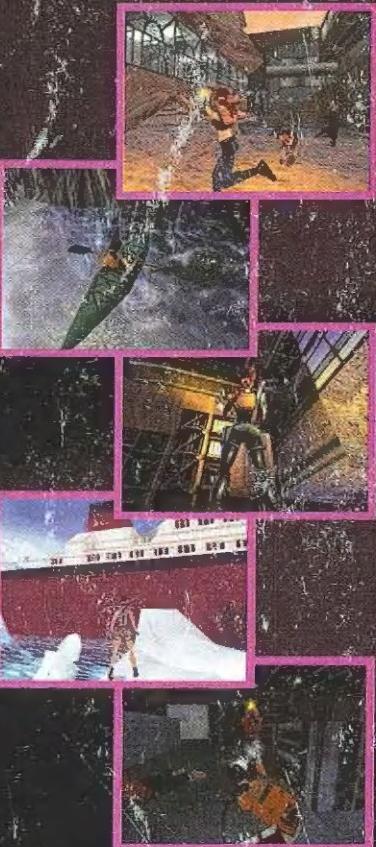
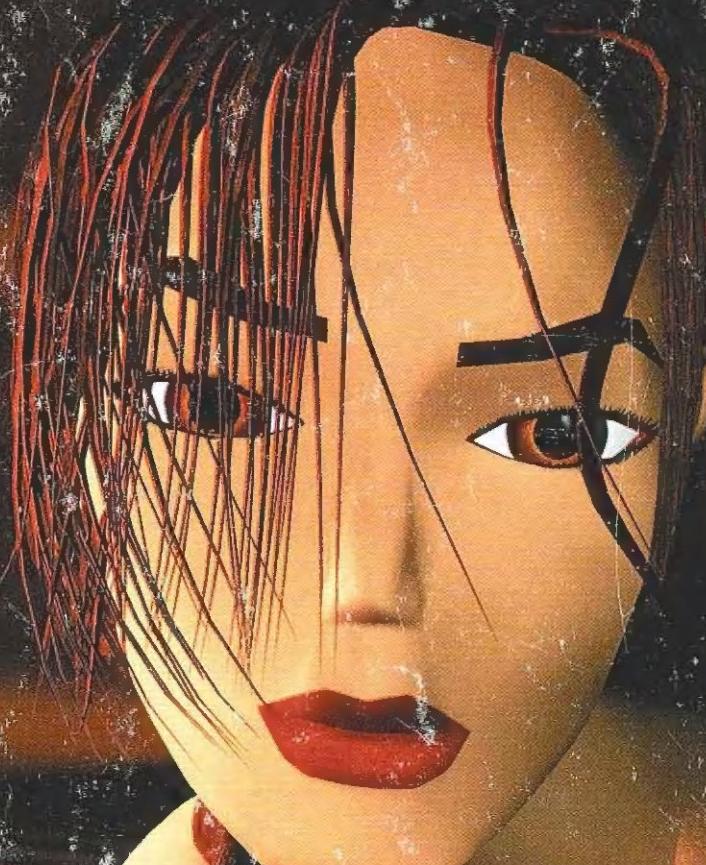
Recevoir une copie par courrier ou fax des astuces et solutions consultées, c'est simple : 3617 TIPS ! Nos journalistes et dessinateurs créent même les **plans de vos jeux** préférés (exemples ci-contre). Les courriers demandés avant 14h sont postés le jour même. Les fax sont envoyés immédiatement. Exclusivement sur 3617 TIPS.



T

S

C'est encore meilleur la IIIème fois...



Peter's Plane



Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22²
3615 TOMBRAIDER •
www.eidos-france.fr

Europe 2

PC CD

PlayStation

GALLOCINÉ
Les films, les séries, toutes les sorties

DANS LES
NUAGES

CORE
EIDOS
INTERACTIVE